



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

**“EL CONFLICTO INTERIOR EN LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES DE
COMEDIA. TRATAMIENTO EN LA OBRA AUDIOVISUAL TITULADA
MEDICINA”**

**Tesis previa a la obtención del Título
de Licenciado en Cine y Audiovisuales.**

AUTOR:

SANTIAGO ISAAC PROAÑO PÉREZ

DIRECTORA:

LIC. MARÍA MELINA WAZHIMA MONNÉ

CUENCA- ECUADOR

2016



UNIVERSIDAD DE CUENCA

RESUMEN

La comedia nació como forma de expresión dramática donde lo innombrable o prohibido, podía ser expuesto de manera más agradable para el público.

Moliere, uno de los grandes comediantes de la historia, criticaba a las monarquías del pueblo francés de manera directa y controversial. Su obra, patrimonio histórico de Francia, fue apreciada entre los altos estratos sociales.

En la actualidad, la comedia en el cine trabaja mayormente con mofas y usa temáticas estereotípicas para facilitar la identificación del público con los personajes, sin ser necesariamente adecuado. La comedia es utilizada como principal género cinematográfico comercial, siguiendo la fórmula de Hollywood para el entretenimiento masivo. También existen comediantes, como Woody Allen, que hacen uso del género a manera de terapia para el autodescubrimiento y catarsis de conflictos que los agobian como personas y artistas.

El interés por desarrollar esta tesis nace cuando su autor termina la filmación del cortometraje promocional para su proyecto de serie de televisión: *Medicina*. En tono de comedia. En este proyecto, los personajes protagonista y coprotagonista funcionan como una misma fuerza en función de alcanzar un objetivo; sin embargo, sucede que el segundo existe en función del conflicto del primero, lo que abre las puertas para desarrollar un trabajo dramático complejo que exige un análisis teórico amplio.

Esta tesis tiene como fin aportar al entendimiento de los códigos que hacen de la comedia un género complejo y expresivo. Estos conocimientos serán aplicados en el guión del episodio piloto de *Medicina*.

Palabras clave: Comedia, Dramaturgia, Personajes, Televisión, Serie, Episodio, Guión.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ABSTRACT

Comedy was born as form of dramatic expression where the unmentionable or forbidden, could be exposed in an easier and nicer way for the audiences.

Moliere was one of the greatest comedians in history. His subjects criticized the monarchy of French people in a straight and controversial way. Nonetheless, his work is a historic patrimony of France and appreciated in the royal society of his time.

Today, comedy in movies has worked, mostly, with puns and stereotypical headlines. This, with the purpose of causing a better relationship between the spectator and the characters, without being necessarily appropriate. Comedy is used as the main cinematographic commercial genre, following the Hollywood formula for massive entertainment. There are also comedians, as Woody Allen, who use it as a therapy for self-consciousness and catharsis of conflicts that overwhelm them as humans and artists.

The interest for developing this written work, comes when its author finishes shooting the promo short film for his comedy TV show project: *Medicina*. In it, the starring character and the supporting character work as one force, working to reach the same goal; but happens that the second one exists because of the first one's conflict, which opens the doors to develop a complex and dynamic dramaturgic work that demands a wide theoretical analysis.

The objective of this work is to provide tools for the understanding of the comedy codes as a particular genre, complex and expressive. The learning of this investigation will be applied in the pilot episode of *Medicina*.

Keywords: Comedy, Dramaturgy, Characters, Television, Show, Episode, Script.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ÍNDICE.

1. TEMA Y OBJETIVOS.....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	3
3.1. Germen inicial.....	3
3.2. Comedia.....	7
3.2.1. El género Comedia.....	7
3.2.2. Diferencias con la tragedia	10
3.2.3. Licencias de la comedia.....	13
3.2.4. Mácula	15
3.3. Conflicto.....	18
3.3.1. Conflicto exterior y arquitraba.....	24
3.3.2. Conflicto interior y minitraba.....	26
3.4. Construcción de personajes.....	31
3.4.1. Construcción de David y Broder.....	38
3.4.2 Descripción visual de los personajes	42
3.5. Conclusiones.....	44
4. GUIÓN DEL EPISODIO PILOTO DE “MEDICINA”.....	46
5. BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA.....	71



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Santiago Isaac Proaño Pérez, autor/a de la tesis "EL CONFLICTO INTERIOR EN LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES DE COMEDIA. TRATAMIENTO EN LA OBRA MEDICINA", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de **Licenciatura en Cine**. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor/a

Quito, 08 de abril de 2016

Santiago Isaac Proaño Pérez

C.I: 1724610058



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Yo, **Santiago Isaac Proaño Pérez** autor/a de la tesis "EL CONFLICTO INTERIOR EN LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES DE COMEDIA. TRATAMIENTO EN LA OBRA *MEDICINA*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Quito, 08 de abril del 2016

Santiago Isaac Proaño Pérez

C.I: 1724610058



UNIVERSIDAD DE CUENCA

1. TEMA Y OBJETIVOS.

El conflicto interior en la construcción de personajes de comedia. Tratamiento en la obra “Medicina”.

General

- Desplegar la complejidad de la comedia como género y particularmente la de sus personajes como base para la creación de la escritura del piloto del serial “Medicina”.

Específicos

- Aclarar el proceso dramático en la construcción de personajes de comedia a partir del conflicto interior, especialmente, del protagonista.
- Diferenciar entre el conflicto interior y el conflicto exterior, que impulsan las acciones del personaje protagonista de comedia en las obras de autores diferentes.
- Comparar los elementos encontrados en un personaje de comedia e identificar los que lo diferencian de los personajes de la tragedia.
- Describir el proceso para construir un personaje de comedia en función de la investigación realizada.
- Aplicar los hallazgos de la investigación en la escritura del guión del episodio piloto del proyecto de teleserie “Medicina”.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

2. JUSTIFICACIÓN.

“Medicina” es un proyecto destinado a ser una serie de televisión en tono de comedia. Sus personajes necesitan ser complejos (no lineales, humanos, verosímiles), además requieren un camino claro por el cual transitar y una meta a la cual deseen llegar. Es por esto que comprender la dramaturgia particular de la comedia y el tratamiento del conflicto en este género es de vital importancia para desarrollar la obra audiovisual proyectada.

Además de ser un proyecto de carácter artístico (expresivo), se espera que se convierta también en un producto comercial (de cara a la televisión abierta nacional). La calidad del producto radicará en la construcción de los personajes y los conflictos que les den pie a desarrollar acciones de manera verosímil desde el guión. Así, “Medicina” se diferenciará de numerosos contenidos de la televisión nacional ecuatoriana que descuidan este aspecto, mismo que sostiene a cualquier arte dramático.

Un producto audiovisual dramático de calidad no solo se convertiría en un producto comercialmente rentable, también serviría para “elevar la vara” en la exigencia de contenidos destinados al medio televisivo ecuatoriano. Además de venderse en el medio nacional, una producción de estas características puede ser vendida en varios territorios hispano hablantes de Latinoamérica y el mundo.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3. MARCO TEÓRICO.

3.1. Germen inicial.

La realidad es la base de cualquier obra dramática de gran factura, pero cuando se dice la palabra “realidad”, ¿de qué realidad se está hablando?

Antes de profundizar en el asunto, debemos recordar que las obras dramáticas no son citas textuales de lo que sucede en la vida real sino metáforas de las situaciones diarias que vive la humanidad. En el drama, la aplicación de la realidad y la verosimilitud viene al momento de describir los procesos mediante los cuales los personajes accionan para resolver estos problemas que el guionista les planta en frente. Se construyen personajes lo más humanos posible sin olvidar que siguen siendo seres ficticios y predecibles, a diferencia de un humano real cuya naturaleza es inestable e impredecible. El camino que sigue el personaje dramático es siempre el mismo que el guionista le ha marcado a través de sus objetivos y sus obstáculos. Cuando se habla de realidad se habla también de expresar de la manera más honesta la sensación o el pensamiento que inspiró la realización del arte por el que se inclina un autor para ser escuchado. Esta inspiración no viene sino de la vida cotidiana, de los demonios y virtudes que viven dentro de las personas, de los puntos de vista que cada ser humano experimenta de manera individual e irrepetible, de las diferentes maneras de percibir la vida.

Esa es la realidad aplicada al arte. Un autor solo habla de lo que conoce; una vez que está seguro de que lo que quiere decir es de su total entendimiento, puede darle la forma que guste y que considere necesaria para que su mensaje sea transmitido, comprendido y percibido por el espectador. De no saber bien lo que se quiere decir, el artista estaría repitiendo algo ya dicho, reproduciendo un producto sin agregarle ningún valor. Por el contrario, estaría cargando a dicho producto de estereotipos gastados que no satisfacen el hambre de aprendizaje y de catarsis que vive en el espectador, ansioso por descubrir nuevas facetas de su propia existencia plasmadas en la pantalla o sobre las tablas.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Ese primer atisbo de interés sobre una idea, una persona o una experiencia es lo que viene a ser el germen inicial de cualquier artista. Es un primer esbozo de algo que necesita ser dicho pero que carece de forma; el punto de partida para cualquier gran obra, pero necesita ser cultivado ya que no es en sí la idea finalizada. Podría decirse que es lo que empieza el camino pero al mismo tiempo a lo que se pretende llegar. Esa primera sensación que le remueve el alma y que acelera el corazón del autor le muestra la meta pero no le da el camino a seguir. El trabajo de investigación sobre cómo llegar a ese fin queda en manos de la persona a la que fue tocada por la inspiración, que dejó que esa semilla se plante en su ser y que se deja consumir y motivar por el reto de descubrir la senda que debe seguir.

“Una de mis películas favoritas empezó con una situación de la vida real, escrita por una autora que nunca había publicado antes. En un suburbio de Chicago, la escritora había estado notando desde hacía tiempo movimientos extraños en la casa de al lado. Los vecinos eran una familia de cuatro integrantes: un muchacho de diecisiete años, un muchacho de catorce, el padre y la madre. El verano anterior el muchacho mayor, un atleta universitario, el chico listo, el que estaba destinado a la fama y la fortuna, había muerto trágicamente en un accidente acuático. Su muerte repercutió en su familia, que no podía recobrase. La escritora se enteró de que el hermano menor se culpaba por la muerte. La madre se volvió rígida, fría y dejó de funcionar por completo. El padre intentaba, sin mucho éxito, mantener la familia unida.

Judith Guest, la observadora y escritora, vio una historia extraordinaria desarrollarse ante sus ojos. Una historia simple sobre un momento trágico en la vida de una familia. Archivó la información; cambió los hechos, alteró los personajes y volvió más aceptable la historia. La estructuró con un principio, un medio y un final. Después escribió el libro, *Gente como uno*, y lo envió a un editor de Nueva York, donde terminó en la pila de originales no publicados que los editores hacen durar mucho tiempo.

Por casualidad, un director editorial lo descubrió y lo publicó. Esa historia simple sobre gente común en el momento más crítico de sus vidas se convirtió en un *best-seller*, y Robert Redford dirigió a partir de ella una película que obtuvo un Oscar.” (Keane, 40)

“Medicina” nace de la impotencia que sentía su autor al ser un estudiante de cine que nunca en su vida se había zambullido dentro del mundo de este arte.

No conocía nada sobre sus directores, sus obras, sus reglas, su historia; solo sintió un gran interés y un deseo enorme de empezar una carrera cinematográfica



UNIVERSIDAD DE CUENCA

después de haber participado en un concurso intercolegial de cortometrajes que se llevó a cabo mientras él cursaba su último año de colegio.

Al empezar a estudiar, notó lo torpe que se sentía y lo mucho que desconocía sobre el tema. Filmó un par de cortometrajes estudiantiles pero su calidad no se comparaba con la de compañeros de su año, de años superiores o inferiores; gente que toda su vida supo que su camino iba en esa dirección. Cursando el último año de carrera, tras haber acudido al abuso de estereotipos y de experimentos desarticulados, finalmente supo lo que quería hacer. Cambió un par de situaciones, el entorno en el que sus personajes se desarrollarían y comparó su experiencia como estudiante de cine con la de un estudiante de medicina de la Universidad Central del Ecuador, una de las carreras más difíciles, en una de las facultades más exigentes del país. Su personaje principal es David, un joven que empieza su carrera como médico muy temeroso pero con muchas ganas, sin saber que lo que se le va a presentar es mucho más difícil de lo que él espera.

El autor también comparó al cine con la medicina tras notar que ambos se encargan de explorar la composición del ser humano, aunque con diferentes procedimientos. El cine se encarga de la parte espiritual, intangible, metafísica, y la medicina de la parte anatómica, física, tangible. Lo que ambos tienen en común es que buscan plasmar y transmitir la crudeza de la vida, crudeza como sinónimo de la integridad de lo que son las cosas. Tan pronto como se domina esta crudeza no hay moral, temor ni prejuicio que se interponga en la comprensión y manejo impecable del objeto de estudio.

Una vez que el autor se deja invadir por el germen inicial y siente las ansias de crear, como si de una fiebre se tratara, el proceso de razonamiento y planificación debe empezar. La forma viene en función de lo que esta sensación inicial comunica y en función de qué sinónimos se les puede encontrar a los hechos de la vida real que inspiraron al autor. El artista debe investigar para crear una premisa que guíe su trabajo en lugar de un "tema". Por ejemplo, la guerra y el amor no son temas; se relacionan con la ambientación o con el género. Un verdadero tema no se puede



UNIVERSIDAD DE CUENCA

expresar en una única palabra, sino con una frase: una frase clara y coherente que exprese el significado irreductible de la historia. (Mckee, 148)

Esta frase amplía el rango de visión sobre el asunto, permitiendo aclarar el camino por el que nos llevará este ser sin forma que nos llama a darle vida. Una vez definido esto, es importante establecer el tono en el que se comunicará el objeto de nuestra inspiración. Es aquí donde se establece el género.

Para el caso de "Medicina", la comedia fue el género considerado como el más apto para hacer comprender al espectador el punto de vista del realizador. Es ese el punto en que se encuentra la obra y es de ahí que nace la necesidad de escribir el presente trabajo. Se busca aclarar más el camino por el que debe avanzar su autor y sugerir posibilidades y reflexiones al respecto, que sean de utilidad para los futuros autores de obras similares o investigadores del tema.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.2. Comedia.

“Of course, as far as literary text are concerned, the topic of humor is easily recognized as being relevant for research, because humor is a powerful fiction.”
(Tudor & Hindley, 1)¹

3.2.1. El género Comedia.

La comedia tiene su origen en los dramas medievales, escritos para los sectores populares que buscaban expresar sus conflictos. Principalmente, abordaba las situaciones a través de la burla, la ironía y la sátira, que provocaban la risa en los espectadores. Las narraciones giraban en torno a un personaje que provocaba la burla, ya fuera por su fealdad o por alguna característica que lo diferenciaba de los demás y que le incomodaba e impedía cumplir con sus objetivos. Este obstáculo podía ser tanto externo como interno.

Los obstáculos externos son situaciones causadas por el entorno del personaje. Por ejemplo: una marcha multitudinaria en sentido contrario al que corre el personaje en el momento de prisa, una puerta cerrada, un problema de distancia entre un objeto valioso y el personaje, un pequeño desnivel en la vereda en el que tropieza el personaje justo cuando lo regresa a ver la persona amada.

Por otro lado, los obstáculos internos podían ser el aspecto físico del personaje o una condición psicológica. Por ejemplo: tener joroba, un caso en que el mismo personaje es su propio enemigo (entendiendo que el objetivo del personaje sea algo que su joroba impide que consiga; en otro contexto, esta podría significar la respuesta a todos sus problemas y los objetos antagonistas serían totalmente opuestos a su valor); la timidez del joven, inexperto con el sexo opuesto, que no está en ningún otro lado que no sea en sí mismo; la indecisión del hombre que se ve

¹ “Por supuesto, desde que los textos literarios son importantes, el tema del humor es fácilmente considerado relevante para la investigación, dado que el humor es una ficción poderosa.” (Tudor & Hindley, 1)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

obligado a salvarse a sí mismo aunque hacerlo signifique no hacer lo que cree correcto. Todos estos ejemplos, encontrados a lo largo de toda la historia del teatro, del cine y sus similares, son extraídos directamente de la vida misma, que es el objeto de representación de las artes dramáticas.

Desde el inicio de las artes escénicas, se ha hecho comedia y humor. Desde los tiempos de Aristóteles hasta los actuales cómicos callejeros y los filmes más reconocidos de comedia, la sociedad ha necesitado tomar distancia de sus conflictos y afrontarlos con menos densidad, sin perder la seriedad de sus asuntos.

“Comedy, as we have said, is a representation of inferior people, not indeed in the full sense of the word bad, but the laughable is a species of the base or ugly. It consists in some blunder or ugliness that does not cause pain or disaster, an obvious example being the comic mask which is ugly and distorted but not painful.” (Aristotle, 1449a)²

La comedia es un género dramático. Al contrario del conocimiento popular, que entiende “drama” como sinónimo de tristeza o melancolía³, drama quiere decir “hombre haciendo cosas” (Aristóteles, 1448a), hombre en acción. Tampoco se debe confundir esta definición con el estilo de acción que caracteriza al hombre heroico, inmune a cualquier amenaza y envuelto en una misión suicida por un fin tan altruista como glamoroso. Por acción se debe entender lo que hace cualquier persona en el día a día: si desea beber un vaso de agua, se levanta del sillón donde está tumbado, en un domingo de esos donde los cojines son gratos compañeros; camina hasta el grifo (jarro, la botella, etc.) donde tiene su agua; toma un vaso; lo llena con agua y bebe de él.

² “La comedia, como ya hemos dicho, es una representación de la gente inferior; no, de hecho, en el sentido completo de lo malo de la palabra, pero lo risible es una especie de base de lo feo. Consiste en algún tipo de torpeza o fealdad que no causa dolor o desastre, un ejemplo obvio es la máscara cómica que es fea y distorsionada pero no dolorosa.” Traducción del autor

³ Un género dramático, como su nombre lo dice, es proveniente del drama. El concepto que se tiene de drama en la cultura del común espectador, le pertenece a la tragedia, el principal de los géneros realistas.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Toda esa secuencia de cosas que tuvo que hacer el hombre son acciones. Acción es lo que hacemos a cada momento para hacer otra cosa. De seguro, esto le quita un poco lo extraordinario a la palabra, pero ha hecho cosas extraordinarias con los artistas que se han acordado de ella.

En todas estas acciones de las personas hay algo en común: el conflicto; una situación en donde los problemas son directamente proporcionales al deseo de alcanzar un objetivo, fuerzas iguales luchando por derrotar o elevar el estado del ser que las contiene. La comedia no está al margen de esto. La lucha risible del protagonista cómico por alcanzar sus fines (que sin importar su insignificancia en el promedio, siguen siendo un error de muestreo que nos llena de satisfacción) es tal vez igual o más ardua que la lucha del ser que posee todas sus capacidades activadas y calibradas. Este ser imperfecto debe luchar contra un mundo perfecto y mucho más grande que él⁴, pero debe luchar llevando el peso de la imperfección sobre sus hombros, algo que le corroe tanto como le regenera su espíritu, que así como duele también alivia. He ahí donde nace la risa.

Está científicamente comprobado que la risa produce endorfinas, donde los neurotransmisores que actúan como analgésicos del dolor y producen sensación de placer, ponen en marcha centenares de músculos que relajan las contracturas musculares adquiridas por el estrés, oxigena los pulmones, lubrica los lagrimales y, anímicamente, la risa ayuda a recuperar el sentido positivo y esperanzador de la vida [...] médicos de cabecera de hace medio siglo atrás, hacían superar el miedo a las enfermedades en los niños, a través de bromas y provocándoles risas. (Ramírez, 1)

Con esto se puede afirmar que la comedia no trata sobre el chiste, sino sobre la risa, que funciona como un mecanismo catártico: la risa dopa, relaja, limpia y es producto del reconocimiento del yo en el otro; cumple la misma función que el llanto en la tragedia.

⁴ Una comedia no necesariamente es graciosa, no es sinónimo de chiste.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Mckee señala que existen distintos tipos de comedia: “Sus subgéneros varían desde la parodia a la sátira, a la comedia de situación, al romance, a la comedia loca, a la farsa, a la comedia negra y presentan todos ellos diferentes enfoques en su ataque cómico (locura burocrática, modales de clase alta, cortejo entre adolescentes, etc.) y en el nivel de ridiculización (suave, cáustico, letal).” (Mckee, 110)

3.2.2. Diferencias con la tragedia

“For instance Homer's people are "better," Cleophon's are "like," while in Hegemon of Thasos, the first writer of parodies, and in Nicochares [...] they are "worse." [...] It is just in this respect that tragedy differs from comedy.”
(Aristotle, 1448a)⁵

La tragedia lleva sobre sus hombros el peso de buscar la perfección. Los seres luchan contra las fuerzas del destino, impuesto por los dioses, y encuentran su purificación a través de la muerte o del sacrificio; pelean con todas sus fuerzas pero el mandato divino siempre va a ser el que se imponga. Los personajes luchan con todas sus capacidades contra un evento que sin lugar a dudas va a pasar; pero no dejan de sufrir, con fe en su perfección, y de accionar para cambiar todo antes de que ese día llegue, sin saber que ellos también son piezas claves para que el destino funcione.

La comedia por su parte, siendo responsable de describirnos la vida de los seres inferiores, es en apariencia más digerible, menos sublime, parodiando el concepto alto y poético de la seriedad del día a día. Según De Hoz, “Cuanto de serio existía en la literatura griega pasará a la tragedia, de la misma forma que la comedia se asimilará completa en el mundo de lo burlesco y lo paródico.” (De Hoz, 164)

⁵ “Por ejemplo, las personas de Homero son “mejores”, las de Cleophon son “similares”, mientras para Hegemón de Thasos, el primer escritor de parodias, y para Nicocares [...] son “peores.” [...] Es solo en este sentido que la tragedia se diferencia de la comedia.”

(Aristóteles, 1448a)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Existe una diferencia importante entre ambos géneros que debe ser respetada. El cambio del personaje, desde que inicia su historia hasta que se termina de contar, debe ser marcado sin embargo, por contradictorio que suene, es en esto mismo que se separa la comedia de la tragedia.

Robert Mckee habla sobre una importante singularidad de la comedia que la separa de la tragedia de manera cierta. En la comedia, el público debe llegar a sentir que, independientemente de las veces que los personajes choquen contra muros, de cuánto griten y se revuelvan bajo el látigo de la vida, realmente nada les hace daño. (Mckee, 117)

El personaje de comedia no puede ser lastimado y esto sucede con el fin de que se libere de su mácula y alcance su objetivo. Cuéstele lo que le cueste, el protagonista debe encontrar lo que está buscando, siempre y cuando aprenda a volver favorables las condiciones y deje de ser el sujeto imperfecto que era inicialmente. Estas imperfecciones vendrían a ser los símbolos de los desafíos contra los dioses. Para explicarlo en palabras menos sensibles, en la comedia, los personajes dejan de luchar contra el destino y aprenden a utilizarlo en una especie de proceso de alquimia donde el barro se convierte en oro.

Por el contrario, la tragedia se caracteriza por un protagonista que cambia de una seguridad aparente a un estado final donde, a través del dolor, purga su culpa, deja de desafiar a los dioses (destino) y aprende su lección, aunque siempre a manera de castigo. El personaje de la tragedia llega a obtener el mismo conocimiento al que llega el de comedia, pero lo hace muy tarde, después de haber perdido o puede ser que siempre haya sabido cuál era el destino y no se pudo detener.

Así, por ejemplo, el alma de Otelo brilla en un principio con todas las tonalidades de los gozosos y claros sentimientos del amor, cual un brillante metal que refleja los rayos del sol. De pronto, aquí y allá, aparecen unas casi imperceptibles manchas oscuras. Son los primeros momentos de las dudas nacientes de Otelo. El número de esas manchas crece... y por fin la otrora luminosa alma de Otelo se vuelve taciturna y sombría. (De Santos, 166)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Pareciera entonces que en la tragedia los hombres son vigilados por los dioses. Ninguna exageración puede ser aceptada y cualquier intento sobrehumano que ejerzan los personajes en su lucha por superar su conflicto, oponiéndose al mandato divino, será castigado y puede hasta causarles la muerte. Ahora, no hay que entender a los castigos divinos como algo “hecho” o “causado” por un individuo; es simplemente una cadena de acciones suicidas que realizan los personajes que tratan de tener la razón en contra de la lógica de los hechos. Un ejemplo de esto sería una abeja golpeándose repetidas veces contra una ventana, intentando con todo su ser romper el cristal y salir (o entrar).

En la comedia, la inferioridad social de los protagonistas es imperceptible para los ojos inmaculados del destino. Por esta razón, a pesar de que mil y un atrocidades les sucedan, los personajes pueden levantarse, limpiarse el polvo de sus chaquetas y seguir. Continúan su camino asustados, adoloridos pero sabiendo que no morirán, que todos los obstáculos y las dificultades que se les presentan no son acto de Poseidón o de Zeus sino de su propia torpeza, que sus logros tampoco son premios enviados como el maná del cielo sino que son producto de su propia evolución y aprendizaje, que el final de su risible sendero valdrá el oro que ellos mismos han excavado.

Tanto la tragedia como la comedia siguen siendo géneros dramáticos; ambos siguen conteniendo las normas de la estructura clásica aristotélica (conflicto, acción, introducción, desarrollo, clímax y desenlace) que cualquier historia debe contener, sin importar el tipo de trama que se esté manejando, para poder llamarse dramática y convertirse en una historia que enganche, con la cual el espectador se identifica, se conmueve, se deja absorber.

“The simplicity of Aristotle’s analysis is possible largely because of the simplicity of the Greek dramatic structure” (Lawson, 38)⁶

⁶ La simplicidad del análisis de Aristóteles es posible en gran parte por la simplicidad de la estructura dramática griega” (Lawson, 38)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Los dos géneros son contenedores del drama y sus diferencias vienen en función de qué hacen sus personajes por llegar a sus objetivos. Hay una delgada línea entre ambos, marcada por el tono con el que se desarrollará conflicto y se realizará la acción.

El *pathos* afecta a las personas que, arrastradas por su propia historia, casi no son responsables de lo que les pasa --su drama--, ni de lo que las destruye --su tragedia--, convirtiéndose incluso en motivo de entretenimiento --su comedia-- para los demás. (Comparato, 5)

“No solamente debemos respetar, sino también dominar nuestro género y sus convenciones. [...] Pero las ideas más valiosas vendrán a través de nuestro propio descubrimiento. No hay nada que dé tantas alas a nuestra imaginación como el descubrimiento de un tesoro oculto.”
(Mckee, 118-119)

3.2.3. Licencias de la comedia

Una vez que se ha aclarado que la comedia tiene como único fin ver al ser imperfecto llegar a su meta, se puede explicar las fronteras que el autor puede alcanzar al estar dentro de este territorio.

Si se toma como ejemplo al filme *El Gran Dictador* de Chaplin, se verá que el personaje del Barbero Judío está inmerso en una situación donde la muerte puede llegarle en cualquier momento; se opone a todo el ejército de Hynkel (el personaje que parodia a Hitler) no solo de manera ideológica sino física; lucha contra los soldados del dictador y sale ileso, con excepción de un golpe en la cabeza, un mareo o un poco de tierra y pintura sobre su traje. A pesar de que emocionalmente está desecho en ciertos momentos de la película, el barbero no muere, no aprende su lección a través del arrepentimiento o del sacrificio⁷. Después de todo, el

⁷ Por su puesto si te enfrentas al ejército nacional socialista vas a tener que sacrificar algo, pero no es ahí donde termina la historia, a diferencia de la tragedia donde sólo en ese sacrificio es donde el personaje deja de luchar, ya que ha aprendido su lección.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

personaje sigue siendo un judío, sigue luchando contra el aparente destino; incluso al estar dentro de la boca del lobo (campo de concentración), busca una manera de seguir adelante hasta finalmente invertir los polos de la situación, como ya se ha dicho, dejando de lado su mácula, dejando de ser un barbero judío y convirtiéndose en Hynkel.

Sin importar las situaciones absurdas por las que transita el barbero, el tono en el que se las maneja hace que la película sea totalmente verosímil para el espectador y que no importe lo ridículo del momento o de las acciones, lo importante es ver como se despoja del peso que le impide avanzar. Además, se trata de un personaje sumido en el conflicto contra una fuerza tremendamente mayor y contra su propia fuerza, un conflicto más equilibrado: el barbero que quiere sobrevivir por sus medios emocionales contra el barbero que planea cada paso y no actúa impulsivamente; el barbero que se mueve en función de su ira, de su miedo, de su amor y de sus nervios contra el barbero que decide con la cabeza, analiza, hace pausas y actúa con serenidad. Aparentemente, esto significa que, en pleno desarrollo, también existe una minitrama.

Como indica Mckee, “En la minitrama [...] el protagonista podría tener poderosos conflictos externos con su familia, con la sociedad y con el entorno, aunque se destacan las batallas que se producen dentro de sus propios pensamientos y sentimientos, conscientes e inconscientes.” (Mckee, 71-72)

Pero si esto fuera así en su totalidad, se tendría a un personaje luchando solo y ya sabemos que el autor debe apoyarlo lo más que pueda, obviamente dejando que él mismo resuelva sus problemas pero siempre con el fin de que llegue a la meta. Parecería que el fin de una comedia no va sobre el protagonista sino sobre el espectador, teniendo la comedia una suerte de enseñanza que entregar al final.

Se puede llevar a un personaje de comedia al infierno y de todas maneras va a encontrar lo que busca. Este género se enfoca siempre en el aprendizaje, no en la muerte, sino en recorrer el camino completo de manera forzada, aunque el



UNIVERSIDAD DE CUENCA

protagonista no pueda más y sus fuerzas se agoten, siempre debe encontrarse una manera de que llegue al final de su viacrucis.

3.2.4. Mácula

*Va describiendo (y en esto más puna) / los tristes desastres que causa el amor / y cómo el
que tiene ansia y dolor / [...] narramos los vicios fingiendo alegría...
(en: Canet, 20)*

Como se ha dicho, un personaje cómico carga un peso del cual debe desprenderse en función de encontrar su felicidad. La comedia es el relato de las vidas de los seres imperfectos, a los que su testarudez y su ceguera no les permiten desprenderse de aquello que les impide llegar a un clímax, a superarse como principal obstáculo, a cambiar y así poder vivir. A este masoquismo conformista del personaje de comedia se le llama mácula, que es la principal y la más importante característica que define al género comedia. Significa una aberración, un vicio, un mal que acompaña al desafortunado protagonista.

A los personajes clásicos de la comedia romana (padre avaro, siervo astuto, joven enamorado, medianera, [...]) se añaden otros nuevos: sacerdotes objeto de sátira; maridos burlados según la tradición novelística; campesinos con su simplicidad y víctimas de la codicia del hombre de la ciudad; mujeres que lamentan su infelicidad conyugal (malcasadas), muchachas que toman la iniciativa amorosa y se lamentan de su condición, etc. (Canet, 18)

Véase el caso de *El Hombre Elefante* de David Lynch. El protagonista, Joseph Merrick, sufre de elefantiasis y deformidades irreversibles e incurables en todo su cuerpo y su único deseo es ser un hombre más de la sociedad inglesa o dejar de ser el monstruo que, por desgracia, ha debido ser desde su nacimiento. Merrick dice: (en *El Hombre Elefante*) ¡No soy un animal! ¡Soy un ser humano! ¡Un hombre!

A lo largo del filme, su mácula no sería su problema físico sino la vida misma. Su vida como un ser completamente imperfecto es el peso que lleva sobre sus hombros, impidiéndole ser feliz. En la película, el objeto del deseo de Merrick (hacer



UNIVERSIDAD DE CUENCA

lo que un humano normal hace sin complicaciones) está materializado en un pequeño cuadro de un niño, durmiendo totalmente horizontal sobre su cama, algo que Merrick no ha hecho nunca debido a su desproporción física, volviendo al acto de dormir un factor letal. ¿Cómo lo resuelve? Finalmente se duerme, como cualquier persona, como lo que quiso ser siempre, liberándose de lo que le impedía realizar esa acción, su propio ser.

Joseph Merrick aclara la definición de lo que es una mácula; en él, se tiene una idea mucho más obvia de cómo construir un personaje de comedia. Aunque aparentemente, el final doloroso del filme nos llevaría a pensar que nos referimos a una tragedia, este filme cumple con todos los códigos de la comedia: existe una mácula, el personaje se desprende de ella para alcanzar su objetivo y el final es de aprendizaje y evolución del personaje.

No siempre se va construir una mácula externa como la de Merrick. La timidez de un personaje, la ira, la inseguridad y los vicios también son comprendidos como aberraciones y pueden convertirse en una mácula si el contexto es el adecuado y el conflicto coherente.

Otro aspecto que aclara el análisis de *El Hombre Elefante* sobre la comedia y la mácula, es que no necesariamente ésta genera situaciones graciosas. Tal vez risible en momentos, pero no necesariamente chistosa. El final feliz de una comedia no viene en función del espectador sino en función del conflicto del protagonista. El camino de Merrick es doloroso y su final es completamente desgarrador, pero para él es exactamente lo que necesitaba, lo que buscaba durante toda su vida y pospuso siempre obligado por su propio némesis, su vida.

El autor del primer acto de *La Celestina* la llamó comedia e inmediatamente como subtítulo aparece la finalidad moralizante: “la que contiene, a de más de su agradable y dulce estilo, muchas sentencias filosóficas y avisos muy necesarios para mancebos, mostrándoles los engaños que están encerrados en sirvientes y alcahuetas”. (Canet, 20)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Para cerrar este fragmento, este texto deja una reflexión interesante:

"The ugly and the stupid have the best of it in this world. They can sit at their ease and gape at the play. If they know nothing of victory, they are at least spared the knowledge of defeat." (ctd en González, 68)⁸

⁸ "El feo y el estúpido tienen lo mejor en este mundo. Se pueden sentar a sus anchas y bostezar. Si no saben nada sobre de la victoria, al menos se les ha perdonado el conocimiento de la derrota." (ctd en González, 68)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.3. Conflicto.

“Aquí es donde empieza el trabajo de escribir...”

(Comparato, 7)

La travesía de un personaje necesariamente tiene un principio y un fin. Un principio donde el futuro es incierto; el personaje sabe a veces donde está y en ocasiones sabe a donde va, pero no sabe lo que le depara el camino entre el punto A y el punto B. Aquí se encuentra la verdadera aventura y la transformación.

Por evidente que parezca, la transformación no es exitosa si al final el punto A sigue siendo el punto A. Las metamorfosis consisten en procesos de movimiento y acciones, cada una de ellas se debaten entre la vida y la muerte (o los extremos, en otras palabras, dependiendo del contexto) donde la vida puede triunfar como fallar.

“But the statement of a problem is not sufficient; the dramatist must show the working out of the problem as it affects the shifting balance between man and his environment.” (Lawson, 146)⁹

El hombre que tiene sed avanza desde su silla (punto A) hasta beber el agua (punto B), siempre atravesando el camino hasta su objetivo. En estas palabras el camino está resumido, ya que el proceso desde que decide levantarse hasta que traga la última gota del líquido es mucho más largo. Obviando muchos procesos sobreentendidos, las acciones más importantes que realiza son levantarse, caminar, tomar un vaso, abrir el grifo, llenar el vaso con agua y finalmente beberlo.

Por insignificante que parezca en la situación anterior, el hecho de tener sed representa un conflicto para el hombre. Un conflicto, entendido como un proceso de transformación, de acción y de superación de obstáculos.

⁹ Pero la declaración de un problema no es suficiente; el dramaturgo debe mostrar la resolución del problema y cómo afecta el cambio en la balanza entre un hombre y su ambiente.” (Lawson, 146)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Ahora bien, estos obstáculos no representan necesariamente un problema extraordinario. Este conflicto –la distancia a superar entre el hombre y el vaso de agua- se desarrolló de manera breve y segura, dado que el aprendizaje sobre como desenvolverse en circunstancias similares ha sido adquirido generaciones atrás, el conocimiento no representa problemas sino soluciones. Imaginemos la misma situación pero alejando al punto A unos miles de kilómetros del punto B y situando a este personaje en un desierto. En la situación primera, el hombre tenía sed y necesitaba resolver el conflicto en ese segundo, de lo contrario su reacción no hubiera sido tan inmediata. Ahora debe caminar esos miles de kilómetros con la misma urgencia. El conflicto ha crecido y hay más obstáculos: espacio por recorrer, las condiciones climatológicas son extremas, la fuerza física requerida en este caso es mayor, los vectores de otros movimientos se cruzan con el suyo, los peligros y los descubrimientos crecen con relación a su deseo. Si logra satisfacer su necesidad, la satisfacción será mayor porque el descanso aliviará el cansancio del tiempo y el esfuerzo empleados en ingeniar una manera de alcanzar sus objetivos. El alivio y el goce son directamente proporcionales al tamaño del peso que se carga antes de poder liberarse de él y al tiempo por el que se lo debe cargar. El tiempo de esta búsqueda, de enfrentarse a los obstáculos, tomar decisiones y optar por una cosa en detrimento de otra, hacen que el personaje evolucione. Por lo tanto, el goce se traduce en el establecimiento del nuevo statu quo en el que el personaje se reencuentra consigo mismo, pero ya siendo otro y habiendo superado la prueba.

Una obra dramática se encarga de detonar los conflictos de los personajes que la protagonizan, qué acciones realizan para avanzar. En la película *The Straight Story* (Una historia sencilla) de David Lynch, el personaje protagonista, un hombre de edad avanzada con problemas para caminar y ver, decide visitar a su hermano después de décadas de alejamiento, motivado por el miedo a que se pueda morir pronto. En la película, el hombre débil y desgastado tiene que apresurarse a cruzar los Estados Unidos de costa a costa, sin dinero para un pasaje de avión o autobús y sin permiso para conducir, lo cual le obliga a inventar un medio de transporte seguro pero eficaz.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Pensemos por un momento que el hombre se resignó a no ver a su hermano nunca más y decidió quedarse sentado en su casa con su vejez encima. No hubiera existido ninguna historia que contar, y si alguien la hubiera contado, hubiera sido una mera anécdota y no algo que merezca la pena ser escuchado.

The essential character of drama is social conflict in which the conscious will is exerted: persons are pitted against other persons, or individuals against groups, or groups against other groups, or individuals or groups against social or natural forces. (Lawson, 162)¹⁰

En el cine y el teatro, son las acciones de los protagonistas las que hacen que el espectador les preste su atención por las dos horas o más que duran sus obras, pero son los obstáculos los que obligan al protagonista a accionar.

Un protagonista y una historia sólo pueden resultar tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente atractivos como lo permitan las fuerzas antagonistas. (McKee, 381)

¹⁰ El carácter esencial del drama es el conflicto social en donde la conciencia es ejercida: las personas están enojadas contra otras personas, o individuos contra grupos, o grupos contra otros grupos, o individuos o grupos contra fuerzas naturales o sociales. (Lawson, 162)



UNIVERSIDAD DE CUENCA



En *The Straight Story*, el ingenio del protagonista deja atónitos y curiosos a los habitantes de su pueblo tanto como al espectador de cine.

¿De dónde provienen los conflictos? Los objetivos de los personaje son pieza clave para que empiecen los problemas.

Las personas temen a los problemas porque implican sacrificar la comodidad para entrar en zonas de riesgo. Mientras más se lleve al límite las acciones, más incierto



UNIVERSIDAD DE CUENCA

es el terreno que queda por recorrer. Si se desea llegar de verdad, se va a hacer lo posible, porque nada funciona a medio gas, porque las cosas son o no son, y ahí está la diferencia entre el éxito y el fracaso, y he ahí la importancia que tienen las acciones por sobre las palabras. Si lo que se dice es de verdad, sólo se vuelve real haciéndolo. Si no se lo hace, no existe.

Las “fuerzas del antagonismo” no tienen por qué referirse necesariamente a un [...] villano específico. En los géneros adecuados los archivillanos como Terminator son una delicia, pero por “fuerzas del antagonismo” nos referimos a la suma total de todas las fuerzas que se oponen a la voluntad del personaje y a su deseo. (McKee, 381).

En el caso del cine, una historia que capta la atención del público que la atienda en un futuro; de las sinergias que financien o auspicien su realización; de actores que deseen traer a la vida a los personajes, encarnándolos en sus propios cuerpos; de un equipo técnico que trabaje de manera propositiva y expresiva, impulsando el concepto artístico de la obra en lugar de trabajar de manera mecánica y esperando órdenes, no solo es fuerte e interesante por la construcción de su protagonista sino también por las fuerzas antagónicas que apoyan a desarrollar un deseo de movimiento y progreso en las fuerzas protagónicas.

Como se dijo antes, un antagonista no es necesariamente un villano, no puede ser categorizado como “malo”, debería pensarse en éste como “opuesto” o “contrario” al deseo del protagonista. Las acciones de los personajes no son definidas por la moral del guionista sino por los principios y premisas que rigen las vidas de cada personaje, definido por el conjunto de características específicas de las que está fabricado. El trabajo del guionista consiste en describir los conflictos de la manera más fiel y dramática posible. Debemos comprender que un protagonista no es sino alguien que desencadena un conflicto. El protagonista es quien empieza a moverse en una dirección definida con un rumbo fijo, siempre y cuando este rumbo afecte el equilibrio de un status quo. Si su acción no tiene incidencia sobre este equilibrio, entonces se trata de una mera actividad y no se lo podría considerar protagonista de una obra dramática.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

El protagonista simplemente es quien desencadena la acción y crea una reacción de otra fuerza opositora.

Un niño pequeño que decide por su hambre de golosinas tomar una galleta del estante más alto de la cocina, a pesar de que su madre le tiene prohibido comerlas antes de la merienda, es un protagonista. El niño no es malo, aunque sí es desobediente. Independientemente de su acción antimoral, el niño puede ser tan encantador como repulsivo, dependiendo de su construcción. Los juicios finales quedan en manos del espectador. No se puede escribir un guión basado en prejuicios. La moral no debería influir en cómo se desarrollarán sus acciones, lo que marca el futuro de su historia es su objetivo y su ingenio.

En *Batman: El caballero de la noche* de Christopher Nolan, a pesar de que el título de la película concentra la atención en el personaje del caballero oscuro, el verdadero protagonista es *The Joker* (El Guasón). Este es quien acciona primero, es él quien roba el banco y rompe el equilibrio de fuerzas en Ciudad Gótica, obligando a que *Batman* tenga que accionar para restablecer dicho balance.

Visto desde un punto de vista moralista, *The Joker* es “malo”, mata gente, rompe leyes, crea caos y revienta hospitales con bombas. Sin embargo, el deber del buen guionista es el de ser totalmente imparcial ante esos hechos y únicamente darle fuerza en un valor opuesto al lado antagónico.

Si las fuerzas están igualadas, las acciones deberán ser ingeniosas, arriesgadas. Esto finalmente construirá una historia altamente atractiva, interesante, sin un futuro definido, llevando a los personajes a sus extremos para resolver su conflicto.

La presión es esencial. Las decisiones tomadas en situaciones en las que no se arriesga nada, significan poco.

Si un personaje elige contar la verdad cuando contar una mentira no le aportaría nada, su elección será trivial y ese momento no expresará nada. Pero si ese mismo personaje insiste



UNIVERSIDAD DE CUENCA

en decir la verdad cuando una mentira le salvaría la vida, percibimos que la honradez anida en su naturaleza. (Mckee, 132)

Los conflictos pueden darse de diferentes maneras, no siempre lo que nos detiene es un objeto físico, tangible. Muchas veces el antagonismo nace dentro de la mente o el espíritu del personaje. Los conflictos pueden ser tanto exteriores como interiores. A continuación se describirá a ambos.

3.3.1. Conflicto exterior y arquitrama.

A diario cada persona se enfrenta con obstáculos para cada cosa que hace. Llegar a tiempo a la oficina es un viacrucis. Levantarse temprano, asearse, vestirse, desayunar a prisa y tomar un autobús o un taxi que se mueva rápido o con agilidad por el tráfico matutino. Todas estas acciones son indispensables para cumplir con el objetivo de mantener un empleo que provea de fondos monetarios al protagonista de esta aventura para mantener su hogar a lo largo de cada mes, por todo el año.

Solo en este único aspecto de la vida, relacionado con el ámbito laboral y económico, nos encontramos con un reto grande que implica dedicación y constancia.

Sin embargo, la dificultad de factores como el tráfico de la ciudad en horas pico está fuera de las manos del trabajador, que se presiona para no fallar con el horario establecido por su empleador. La mala sincronización de los semáforos, los desafortunados accidentes en las vías y la preferencia de los conductores por el uso de las mismas vías que sus similares, son aspectos sobre los cuales no tiene control el hombre que necesita llegar puntual a su trabajo. Son ajenos a él.

En dramaturgia, estos factores que un personaje no puede modificar con la facilidad con la que modificaría la posición de su cuerpo y que le impiden alcanzar sus objetivos se convierten en conflictos externos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Para ponerlo de otra manera, los conflictos externos son desencadenados cuando el entorno que rodea a un personaje le obstaculiza el camino, le impone una fuerza que le impide avanzar con tranquilidad y le obliga a imponer una fuerza igual o superior para superar sus adversidades.

Ahora, tratándose este análisis sobre construcción de obras dramáticas, un conflicto es suficientemente importante cuando los obstáculos son tan intensos como los deseos del protagonista.

Un bache minúsculo en la vereda (contextualizando la situación en un quehacer cotidiano, nada extraordinario) no es gran problema para la persona que camina. Por otro lado, veamos el caso de *Thelma & Louise*, donde escapar con vida de todo un escuadrón de policía dispuesto a apretar el gatillo para detenerlas en una persecución audaz se vuelve imposible, teniendo de frente al Gran Cañón como principal obstáculo de un automóvil que avanza a toda velocidad encaminado a su precipicio.

Los conflictos exteriores están encasillados dentro de la estructura más común de escritura dramática, la estructura clásica de la arquitrama.

Este tipo de estructura tiene un final cerrado. Se desarrolla en un tiempo lineal, el conflicto es externo y generalmente lo vemos representado en acciones. Debemos tener en cuenta que en este tipo de estructura el personaje principal es activo y se centra casi siempre en las acciones de un solo personaje. (cronicaunisabana)

Cuando se dice “activo”, se refiere a acciones relacionadas con movimiento en el entorno, no importa el volumen del movimiento, pero siempre tiene que ver con acciones perceptibles en el mundo físico de un entorno tangible, perceptible. Si hablamos de un personaje encasillado dentro de una obra dramática, nunca puede ser inactivo. Incluso la ausencia total de movimiento es obligatoriamente una acción. Ya se profundizará sobre eso en párrafos posteriores.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Un personaje no es una marioneta o un objeto inerte, es un ser con vida, con diferentes facetas, con relaciones, pasiones, pasado y futuro, con sentimientos, pensamientos, preocupaciones y alegrías. Sin embargo, dentro de la arquitrama, el interés se centra en cómo desarrolla sus acciones y supera sus conflictos, en relación a los obstáculos que le presenta el mundo exterior que le rodea, aunque muchas veces bajo la influencia de su mundo interior que incluso podría llegar a convertirse en un obstáculo.

El cuerpo, la mente, las emociones y el universo del protagonista accionan durante los ciento veinte minutos que dura la película y son sus herramientas para encarar su conflicto. Desde el inicio, se prepara el terreno de batalla para que sus acciones sean siempre en relación a los obstáculos materiales que le obligan a moverse dentro de un espacio real, físico, con imágenes, sonidos, cosas.

Sus emociones, sus virtudes y sus pensamientos juegan parte importante dentro de su comportamiento al momento de encarar su drama, pero la resolución de sus dilemas sentimentales, morales o éticos no es el aspecto principal dentro de la estructura de la arquitrama. Claro que para que un personaje sea completo, se debe prestar atención a aquellos detalles que hacen que sea humano, los que permiten que el espectador se interese en su historia y se identifique con él (o ella) porque sabe que ambos sienten o han sentido algo parecido. Como se dijo antes, el objetivo del drama es comunicar, enseñar, expresar y ser entendido.

Sin embargo, cuando el principal problema del protagonista (el que, al ser resuelto, le traerá satisfacción, calma y le permitirá avanzar) no se encuentra en ningún objeto material y más bien lo atormenta desde sus adentros, entonces se está trabajando con una estructura dramática muy diferente y un tipo de conflicto que se desarrolla en otro tono, el tono del conflicto interior.

3.3.2. Conflicto interior y minitrama.

El mundo de las artes dramáticas permite desarrollar historias y aventuras de todo tipo. Siempre y cuando se defina bien un conflicto, los límites que se imponen son



UNIVERSIDAD DE CUENCA

los mismos de la imaginación. No siempre son fuerzas naturales o villanos invencibles los que atentarán contra la calma de un personaje, muchas veces son sus propios demonios los que le impiden avanzar, cambiar, conseguir sus objetivos.

En el día a día, las personas lidian con problemas de índole personal, mental. La falta de autoestima, los celos, la inseguridad, la ira, la tristeza, no se presentan en formas físicas, no son objetos que se puedan tomar con ambas manos y depositar en un bote de basura o esconder en un cajón.

Si se dan las condiciones, las emociones, los sentimientos, la moral y la ética, así como pueden ser sinónimo de paz y alivio, son también los más crueles enemigos a los que alguien se pueda enfrentar. Muchas veces tomar la decisión de encaminarse puede ser mucho más difícil y causar más temor que el camino mismo.

La crudeza de los dilemas personales viene dada porque no existen atajos ni mentiras que permitan que su víctima se libere de su conflicto. Están dentro de él (o ella) y a la única persona a la que nadie puede mentir es a sí mismo.

En dramaturgia, esto es lo que se considera como un conflicto interior, cuando un personaje debe lidiar con sus propios puntos débiles mientras vive, y se ve obligado a confrontar, lo exigente de las jornadas en el mundo exterior. En este tipo de conflicto, lo sucedido en el mundo exterior desencadena el conflicto interior pero la atención se concentra en cómo un personaje se libera de este lado oscuro, en lugar de cambiar los factores externos que ya no pueden ser modificados y que relativamente no tienen mayor incidencia a lo largo de la historia. Este debe encontrar un equilibrio dentro de su propio ser para no perder el equilibrio en el mundo de lo tangible.

Tomemos como ejemplo al personaje de Tommy en la película *Trainspotting* de Danny Boyle. El evento que desencadena su conflicto es la ruptura con su novia. A partir de ese momento, una vez que las condiciones han sido dadas y no hay vuelta atrás, Tommy lucha contra su depresión y a pesar de que toda la película va en sentido diferente al conflicto de este personaje, no incide en la batalla que este



UNIVERSIDAD DE CUENCA

lucha. Es Tommy quien finalmente se autodestruye tras perder la batalla contra sí mismo, contra sus emociones. Cae dentro de una adicción intensa a la heroína, contrae SIDA y muere en soledad y miseria. Nunca lo encontramos enfrentándose con Renton o con ningún otro personaje, su historia es un mundo aparte.

Cuando un personaje acciona muy poco en relación a su entorno pero lucha contra sus propios demonios, se le clasifica dentro de la estructura de la minitrama. Pero, así como el dilema es desencadenado por factores externos, a su vez estas acciones son el producto de lo que ocurre dentro del ser que las realiza y, al contrario de la arquitrama, es únicamente ese aspecto introspectivo lo que interesa de la obra.

Una película encasillada en una minitrama puede hablar sobre el joven que quiere dejar de temerles a las mujeres y accionar para poder besar por primera vez. Y eso es lo que interesa, ver qué hace por hacer el primer intento, si es que logra o no besar a la chica es algo que puede quedar sin resolver o que incluso puede no pasar, pero si el joven ha hecho su primer intento, el conflicto finalmente se ha resuelto.

Comparemos los viajes emprendidos por los protagonistas en *Mad Max 2: El guerrero de la carretera* y *El turista accidental*. En la primera, el personaje interpretado por Mel Gibson, Mad Max, sufre una transformación interna; un hombre solitario y autosuficiente se transforma en un héroe que se sacrifica a sí mismo, si bien la historia enfatiza la supervivencia del clan. En la segunda, la vida del escritor viajero, interpretado por William Hurt, cambia al casarse de nuevo y convertirse en el muy necesitado padre de un niño solitario, aunque la película se centra en la resurrección del espíritu de ese hombre. Su transformación, un hombre que sufre una parálisis emotiva que se convierte en un hombre libre para amar y sentir, es el principal giro narrativo del filme. (Mckee, 72)

La minitrama permite desarrollar las historias y conflictos de varios protagonistas. Esto ayuda a volver más dinámica a una historia contada con esta estructura. La arquitrama por lo general es un paseo agitado de acciones y malabares que debe



UNIVERSIDAD DE CUENCA

realizar un personaje a lo largo de los ciento veinte minutos de duración de su película. Por su parte, la minitrama, al estar centrada en los cambios, delirios y vaivenes del espíritu del personaje, se vuelve un poco menos dinámica de cara al espectador. Presentar varios conflictos dentro de una misma obra permite que la atención del espectador se mantenga por más tiempo, ya que no se ve agobiado por el ritmo pausado (en comparación con la arquitecra) del conflicto interior.

En la comedia sucede un fenómeno interesante a partir de este tipo de estructura. Como ya se había explicado, la comedia se caracteriza por el personaje que carga un peso sobre sus hombros, el peso de la imperfección o mácula, propiamente dicho. Esta mácula viene a ser alguna aberración que el personaje protagonista posee en sí, una aberración abstracta, espiritual (una enfermedad mental, alguna fijación, timidez, nerviosismo, exceso de ira, etc.) o de tipo tangible, físico (una joroba, carencia de una extremidad, deformidad física).

Esta mácula le impide al personaje desarrollarse de manera normal dentro de un mundo de seres superiores, perfectos, llevando en sí una desventaja en el camino que debe recorrer para alcanzar sus objetivos. Los objetivos vienen en función del conflicto principal, que hace que el protagonista de cualquier obra dramática se vuelva activo y que atraviese cualquier obra de principio a fin.

Ahora, estos objetivos y este conflicto grande y principal provienen del conflicto preexistente de la misma mácula. La mácula se convierte en un obstáculo inmerso en el mismísimo ser. Esto se entiende como un conflicto interior, el ser luchando contra su propia existencia, misma que le complica la vida al momento de desenvolverse en el mundo exterior.

Esto hace que la dramaturgia de un guión de comedia (género cuyo valor ha sido disminuido a lo largo de la historia por ser el encargado de narrar las historias de los seres mortales, imperfectos) se vuelva mucho más compleja. El personaje que inicia la acción debe primero liberarse de sus propios demonios (conflicto interior) antes de poder dar sus primeros pasos hacia la meta proyectada (conflicto principal de la obra).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Esta dualidad de estructuras dramáticas hace de la comedia un género rico, lo cual explica el porqué de su popularidad. No es solamente lo risible (lo cual se ha explicado que tiene que ver con la esencia del protagonista y no con la cantidad de chistes o *gags* que el escritor se invente) lo que hace que la comedia tenga gran acogida dentro del público, aunque claro está que ese aspecto vuelve más ligero y digerible el mensaje que quiere transmitir la obra y el aprendizaje de quien le presta atención, también es esta dinámica de dilemas y obstáculos que su protagonista debe resolver antes de encontrarse satisfecho. El hecho de que un personaje sea inferior le pone el camino cuesta arriba; la desventaja lo obliga a accionar con todas sus fuerzas (físicas y espirituales) y verlo conseguir sus metas (después de todos los tropiezos del camino) es sumamente interesante, además de motivador, ya que el espectáculo que nos ofrece un protagonista de comedia va contra toda expectativa. Ciertamente, es incierto el potencial que vibra dentro de este ser imperfecto.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.4. Construcción de personajes.

“Una historia atrapante te hace entrar en la habitación; unos personajes fuertes te mantienen dentro de ella.”
(Keane, 34)

Con el paso del tiempo, las artes escénicas han evolucionado. El teatro implementó herramientas audiovisuales para volver más dinámica la experiencia del público. La televisión dominó todo el siglo XX, llevando una infinidad de programas y *shows* directo a los hogares de los espectadores. El cine se vuelve cada vez más mágico; pasó de ser una secuencia de imágenes a blanco y negro, sin voz, proyectadas en una pantalla grande, a ser un espacio de creación donde todas las artes se combinan para metaforizar la esencia, los dilemas que se le presentan a la gente real a diario en su vida. Con cada año de evolución, el cine ha ido permitiendo que el espectador perciba de manera más intensa y realista la experiencia del séptimo arte.

La tecnología utilizada en la fotografía en movimiento (cámaras de video), diseño de sonido, diseño de efectos visuales, digitales, físicos (en set) y hasta en la escritura de guiones ha crecido a una velocidad impresionante. La popularidad de este arte se ha expandido a lo largo y ancho del planeta y las facilidades con las que cuentan los cineastas en los días presentes para realizar películas, obras y *shows* son tremendamente distintas de lo que eran hace cien años.

Sin embargo, todos estos elementos, con todo su potencial y sus beneficios, son nada si es que no existe un personaje bien definido y cuyas acciones se puedan registrar en un orden exacto y con la intensidad vivencial necesaria para generar interés. La evolución tecnológica que ha tenido el audiovisual (cine y televisión) ha sucedido en función de poder contar de manera más fehaciente y verosímil la historia del protagonista.

Sin importar el presupuesto y los artefactos destinados para la producción de una película, esta no se debería realizar si no existe un guión con un personaje sólido en



UNIVERSIDAD DE CUENCA

primer lugar. Ningún actor (que respete y conozca su profesión) accederá a trabajar en una producción si no se le convence primero de dar vida con su propio cuerpo a un personaje que cumpla con tener objetivos claros, que encarne la voz de un autor y que sea activo.

En cuanto sabes de *qué* se trata la historia, debes concentrarte en de *quién* se trata (aunque también se puede partir en el sentido contrario, lo importante es que el *qué* y el *quién* se encuentren para poder avanzar).

Como se había mencionado antes, una obra dramática se compone principalmente de dos fuerzas en conflicto y un objeto del deseo. Estas fuerzas deben ser encarnadas por personajes, caso contrario se estaría trabajando con herramientas abstractas, intangibles; sería como pedirle a un carpintero que fabrique una silla a partir del aire. Los personajes, al igual que el guión, el diseño de fotografía, la propuesta de arte y escenografía, son herramientas que deben trabajar en conjunto con otras para engranar finalmente un sistema funcional que se convierta en una película de calidad.

Por lo general hay cuatro tipos de personajes en las películas: *El Héroe o la Heroína*, *El Villano*, *El Compañero* y *El Interés amoroso*. Una vez que los ubicas, puedes empezar a divertirte. (Keane, 45)

El *Héroe o Heroína*, como sinónimo del *Protagonista*, es el personaje que guía la historia, el que desencadena la acción. No necesariamente es un personaje con un corazón noble o un alma caritativa (por eso se reemplazó *Héroe* por *Protagonista*, para quitarle la carga moral a las palabras de la presente investigación), puede ser también un ser vil y despiadado con sed de venganza o de brutalidad. Lo importante para que un personaje sea el *protagonista* de una historia es que tenga un deseo ferviente de hacer algo, un objetivo claro y que lo mantenga incómodo hasta alcanzarlo y que sea él (o ella) quien desencadena el conflicto, quien mueve la primera ficha en el tablero.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Es necesario que las acciones que realiza el *protagonista*, al igual que en el ajedrez, estén siempre encaminadas en una sola dirección. Si el objetivo del personaje es avanzar al norte, nunca se moverá hacia al sur. Obviamente, las situaciones de la vida cotidiana no son tan rígidas y lineales como se plantea en este párrafo, pero la idea base debe ser la de nunca retroceder si lo que se desea es avanzar. Si dar un paso hacia atrás es una estrategia para luego dar dos pasos hacia delante, entonces se ha respetado el deseo del protagonista y el guión sigue funcionando.

Es justo en eso donde el protagonista se vuelve interesante, en sus agallas para no retroceder. Por esta razón el público ve una película: para percibir de cerca otra vida, con los obstáculos y las recompensas que le traerían las hazañas y aventuras que se le presenten; para sentir como es vivir lo que en su propia vida probablemente no vivirá jamás o no tendrá el valor de vivir.

Nunca hagas a tus protagonistas demasiado buenos por adelantado, porque después no tendrás adónde ir excepto hacia abajo. (Keane, 46)

Lo que hace que un espectador se identifique principalmente con un protagonista, y con todos los personajes que se le presentan en la pantalla, es que no es perfecto, nada es perfecto, nadie tiene pleno conocimiento de lo perfecto; además, alguien perfecto no tendría ningún conflicto, no tendría ningún espacio vacío por llenar y no habría historia alguna para contar, todo estaría hecho.

Volviendo al tema del conflicto, hay que tener en cuenta que es el protagonista el que mueve la historia, no sus circunstancias ni su entorno. El fenómeno de causa y efecto empieza con la motivación y acciones del personaje principal. Es él (o ella) la causa, nunca el efecto. Si se permite lo contrario, se cae en un abismo de aburrimiento y acciones forzadas donde se trata de resolver la historia con el argumento y no con acciones, con diálogos explicativos y soluciones rebuscadas y tontas, donde el personaje podría bien estar en primer plano o fuera de cuadro sin hacer ninguna diferencia. En este caso, sería más práctico sentarse a conversar quince minutos con el guionista para que dé una breve reseña de su historia antes que sentarse dos horas a ver una mala película o se podría empezar a realizar una



UNIVERSIDAD DE CUENCA

obra dramática sobre todos los otros elementos que accionan en lugar de personaje inactivo.

Se ha mencionado antes al personaje *Villano* y es éste el indispensable para convertir a la fuerza opositora en una herramienta tangible. Para evitar un pensamiento moral, se le llamará *Antagonista*.

El *antagonista* es el encargado de hacer hasta lo imposible para detener al *protagonista*. Su importancia es igual (o tal vez mayor) que la de su fuerza opuesta. Es esta fuerza la que hace que el *protagonista* se vea en problemas y empiece a vivir.

“... Los villanos (*antagonistas*) siempre han sido los grandes animadores, pues hacen que los espectadores se sientan seguros, por comparación, de su propia decencia, fascinados por las malvadas maquinaciones que se hacen sobre el escenario y agradecidos porque nada de eso está ocurriéndoles a ellos”, escribe John Mortimer en su introducción a *The Oxford Book of Villains...* (Keane, 52)

El *antagonista* siempre sabotea las intenciones del *protagonista*. Su intención es la de derribar el castillo de naipes que su opuesto construye y estar siempre un paso adelante para obstaculizarle el paso. El trabajo de este es tan agotador y esforzado como el del otro. De hecho, mientras más grande sea la fuerza del “*villano*” más grande será la recompensa del “*héroe*” al momento de derrotarlo, y más cautivadora será la historia que cuente el guionista.

Un *antagonista* no puede ser descuidado. Es una metáfora de un humano también, no es perfecto, es alguien que acciona y que no está cómodo, igual que el *protagonista*. Ambos cuidan sus puntos débiles y los mantienen en secreto lo más que puedan. Ambos sobreviven. El objetivo no es hacer que el espectador sienta desprecio hacia este personaje sino más bien que lo disfrute, que pueda ser conmovido por lo frágil que se vuelve el personaje cuando se nota que es de carne y hueso. Al momento de ver el conflicto, se busca que el espectador comprenda que ambas fuerzas son motivadas por razones tan válidas como las de su opositor. Ahí es donde un conflicto se vuelve dinámico y legítimo, cuando el autor no se ha



UNIVERSIDAD DE CUENCA

parcializado hacia uno u otro lado sino más bien comprende que solo uno de las dos puede pesar más al final, pero por méritos propios.

Para un guionista, el proceso de escritura también es de descubrimiento. Muchas veces se tiene claro hacía donde se encamina la historia pero muchas otras ese prejuicio puede quitarle valor a la obra. El trabajo de un buen guionista es notar en el camino que quizás su escrito debe ir por otro lado y tomar sus propias decisiones, desarrollar acciones de la manera más imparcial posible, siempre respetando a sus dos contendientes en disputa y a sus respectivos objetivos.

El personaje *Compañero* y *El Interés amoroso* casi siempre nacen a partir del conflicto, funcionando como complemento de uno de los dos bandos en disputa pero también con sus propios objetivos que, aunque menores, son importantes. Estos personajes abren el camino para el desarrollo de las subtramas, historias secundarias, atadas al conflicto base pero dotadas de sus propios matices.

El Compañero del protagonista cumple la función de ayudarlo a desequilibrar la balanza hacia su favor. Es el encargado de mantenerlo encaminado en los momentos en los que sus fuerzas le empiezan a fallar. Lo mismo se aplicaría para el caso del *compañero* del *antagonista*.

Uno de los casos más populares de *compañero* es el Pepe Grillo de Pinocho. Un pequeño personaje cuyo objetivo es guiar a Pinocho en su proceso de aprendizaje para evadirle de todo mal. Sin embargo, su propósito no es el mismo que el de Geppetto, verdadero protagonista de la historia, aunque está ligado al de este último. Geppetto, siendo un hombre muy viejo y solo, quiere un hijo de verdad, algo prácticamente imposible a su edad y en sus condiciones. Por su lado, Pepe Grillo quiere mantener a Pinocho seguro pero es solo un pequeño grillo y debe darse modos para cumplir con la misión que el Hada Azul le ha encargado. Él responde a otros intereses sin dejar de servir al conflicto principal. Pepe Grillo nace en función del conflicto de Geppetto pero su propio conflicto requiere de acciones diferentes.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

El personaje del *compañero* también puede dar cabida a la materialización de los conflictos internos del personaje del que es aliado. Si el conflicto del *protagonista* va, por ejemplo, sobre superar su timidez (donde él o ella es su propio obstáculo) se puede desarrollar un personaje que lo acompañe, que cumpla el papel de uno de los dos polos; principalmente, que sirva como motor de auxilio para impulsar al *protagonista* a accionar. El lado de la timidez se encarnaría en el cuerpo del actor principal mientras que el lado de la autoestima alta se encarnaría en este nuevo personaje de apoyo.

El compañero ocupa el lugar de los pensamientos del protagonista, algo que se encuentra en las novelas. En las películas todo debe ser visual. No se puede ver el pensamiento pero sí condensarlos en el cuerpo de un personaje. *El compañero* comparte las esperanzas y los sueños del protagonista y le permite hablarle a alguien en vez de caminar en círculo en toda la película monologando, o con *voice-over* [voz superpuesta] (Keane, 56).

En la comedia es muy utilizado pues parte de un conflicto interno para desarrollar el conflicto principal del protagonista. Como se dijo, un protagonista de comedia debe necesariamente tener una mácula y es ahí donde puede nacer un acompañante que impulse y motive al protagonista, que se ve agobiado y deprimido por su imperfección.

El Interés amoroso puede jugar dos papeles: el de objeto del deseo (objetivo), que es el que ocupa la mayoría de las veces en las obras donde hay un personaje de este tipo, o puede convertirse en un giro, obligando al *protagonista* a accionar de otra manera.

En la película *Spider-man*, de Sam Raimi, el personaje del Duende Verde, interpretado por Willem Dafoe, amenaza con lanzar al vacío, por un lado, un autobús lleno de niños y, por otro lado, a Mary Jane (Kirsten Dunst). El Hombre Araña se ve en el dilema de mantener a los niños con vida pero al mismo tiempo está impedido de dejar que su amada muera. El objetivo principal de su conflicto está materializado en los niños del autobús y por lógica dramática debería



UNIVERSIDAD DE CUENCA

preocuparse de ellos primero, pero el amor le complica las cosas. Además, Mary Jane es una ciudadana más a la que debe mantener a salvo. *Spider-man* no puede dividirse en dos pero se las ingenia para rescatar a ambos, lo cual no hubiera significado problema alguno o hubiera sido un conflicto menor que no dejaría conocer tanto al protagonista, no lo develaría de la misma manera de no ser porque estaba enamorado¹¹.

El personaje de *interés amoroso* es un personaje muy versátil, puede enriquecer a la obra con el desarrollo de su respectiva subtrama, puede ser en sí mismo un elemento antagonista o el objeto del conflicto; sin embargo, siempre significa problemas para el *protagonista*. Es por esto que agranda la obra porque, siempre que haya sido bien construido, obliga a que el personaje principal ingenie nuevas acciones de manera inesperada, le agrega vida, sorpresa y movimiento al guión.

En la comedia se siente más el peso extra del *interés amoroso*, ya que además de tener que lidiar con su mácula, el *protagonista* ahora debe ingeniárselas para competir con el mundo que le rodea para conquistar el amor de este nuevo personaje. No se debe olvidar que para completar un personaje funcional hay que agregarle un conflicto, algo que le haga vivir. De no ser así, estamos registrando en video, o exhibiendo en un escenario, algo con el mismo valor dramático que el de una silla, un mueble o una piedra inerte.

No hay que olvidar que la originalidad de los personajes procede de la honestidad con la que el autor o guionista escriba la historia, en función del mensaje que desea transmitir o de lo que quiere decir desde sus adentros para que el mundo escuche. Más importante que la inspiración al momento de escribir, es la dedicación para no desviarse de la verosimilitud al momento de metaforizar la vida. Basándose en lo que se dijo antes, la realidad es la semilla de la que florecerá cualquier obra trascendente.

¹¹ Este último asunto es importante, el espectador debe sentir que conoce al personaje, aunque sin llegar a utilizar mecanismos muy obvios en lo que se intenta comunicar.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.4.1. Construcción de David y Broder.

Hay que aclarar que las siguientes descripciones son las primeras construcciones de los personajes *protagonista*, *compañero*, *interés amoroso* y *antagonista*. Estos se plasmarán en varios guiones, en los cuales cada personaje evolucionará a su propio ritmo y en su propia forma, obviamente respetando los principios dramatúrgicos y de comedia previamente mencionados. El proceso deberá ser trabajado a lo largo de la realización del proyecto de serie de televisión “Medicina”.

La escritura del episodio piloto, que será la parte final de esta tesis como ensayo de la aplicación de los conocimientos adquiridos dentro de su marco teórico, se basará principalmente en la teoría y reflexiones sobre construcción de los personajes.

El primer paso para construir personajes es tener una idea de cómo funcionan sus vidas, algo que no necesariamente se debe explicar por completo en la obra audiovisual pero que el autor debe conocer. A continuación, se describirá al protagonista, al cual se le ha nombrado David. Es un joven de 18 años de edad, nacido en una familia tranquila de clase media, quiteño. David desea convertirse en un médico profesional pero su torpeza y nerviosismo le jugarán malas pasadas a lo largo de su periodo como estudiante.

Nótese como desde la previa descripción breve del personaje ya se ha establecido un conflicto para resolverse, que crea un estado de crisis, un asunto importante sobre el cuál John Howard Lawson dice lo siguiente:

“A conflict which fails to reach a crisis is a conflict of weak wills.” (Lawson, 165)¹²

David ha sido nombrado por su homónimo bíblico descrito como el elegido para enfrentarse a Goliat, el gigante, una metáfora de las ciencias médicas, sobre las cuales David debe cursar su carrera. La exigencia de sus estudios será la principal línea antagonista para él, que no es muy fuerte de carácter a lo largo de la serie.

¹² Un conflicto que falla en alcanzar una crisis es un conflicto de voluntades débiles.” (Lawson, 165)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

David, siendo inexperto en el tema, debe encarar con valor los retos que se le presentan. Tendrá que soportar largas horas de estudio y lectura además de difíciles y crudas horas de prácticas. En la facultad, los maestros pedirán mucho de sus estudiantes a fin de convertirlos en profesionales capaces de soportar y sobresalir en esta profesión milenaria, que más que prepararle para un trabajo, le enseñará sobre la misma vida.

El proceso de transformación de David irá desde él siendo un joven nervioso, torpe, débil y sensible hacia él convertirlo en un hombre seguro de sí mismo, con pulso de cirujano y con una actitud fría ante la vida. Para acompañarlo en esta caótica travesía por superar su mácula (la torpeza, el temor, los nervios), David conocerá a Broder, un joven mayor a David con un año, que llega desde la provincia de Manabí a estudiar esta carrera y que se hospeda en el hogar de la familia que David.

Broder nace como una necesidad de materializar el otro bando del conflicto interno de David. Broder ayuda a David a moverse, a accionar, funcionando como su Pepe Grillo, pero ¿qué es lo que desea Broder?

Broder mantiene una actitud relajada, la cual le hará despistarse por momentos de su objetivo clave: pasar el primer año de estudios que está cursando por segunda vez. Este personaje quiere volver a su tierra como un profesional de la medicina, sobresalir y aportar con sus conocimientos al bienestar de su comunidad. Su mamá es dueña de una pequeña marisquería y le insiste en que trabaje con ella y le ayude atendiendo el negocio, pero Broder sueña con terminar su carrera y ser más que un mesero. Su informalidad le causará problemas a lo largo de su trayecto y es ahí donde David se convertirá a su vez en un apoyo para Broder. Ambos funcionan como un equipo, soportando la torpeza e inmadurez del otro y motivándose mutuamente cuando lo necesitan.

La mácula de Broder sería su inmadurez y su actitud relajada, que le hacen olvidar lo intensa que es su carrera. Debe luchar contra su propia vagancia y actitud despistada para conseguir su objetivo.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Uno de los giros que dará la historia será el momento en que David pone sus ojos en Valeria, una chica muy bonita pero a su vez muy estudiosa, casi adicta a trabajar. Este personaje viene de una familia adinerada de la capital. Su padre y cabeza de hogar, además de un reconocido doctor, le exige ser siempre una alumna sobresaliente. Su formación familiar le ha vuelto inexperta en otros ámbitos de la vida como las relaciones sociales. No sale mucho, no tiene novio, no tiene muchos amigos pero su inexperiencia y timidez en relación al mundo exterior son expresados con seriedad y con enojo.

Su falta de práctica en situaciones ajenas a sus estudios es su mácula. David y Broder serán importantes para que ella aprenda a desenvolverse en momentos donde ser una buena alumna no hace la diferencia.

David no podrá quitársela de la cabeza, él verá la belleza de Valeria y su atención se dividirá entre su carrera y sus sentimientos hacia esta chica. Valeria encarnaría el personaje de *El interés amoroso*. Su conflicto está dentro de ella misma, un lado de ella le reprime y la obliga a concentrarse al cien por ciento en su carrera pero el otro lado le empuja a enamorarse, salir de fiesta y conocer nuevas personas. El conflicto de Valeria se ve intensificado cuando David pone sus ojos en ella y le atrae física y emocionalmente. Esto hace que ella se fuerce a rechazar a David, pero esto no resuelve su conflicto. Su objetivo es equilibrar estas dos fuerzas que ejercen sobre ella (los estudios y la vida fuera de la universidad) y llevar una vida donde ambas necesidades queden satisfechas, pero se le opone su falta de carisma y su arisca actitud hacia el resto de la gente, misma que le impide expresar sentimientos de manera correcta ya que solo conoce una manera de hacerlo, aislándose del resto de mundo para no interrumpir el progreso en su carrera.

Para complicarle más las cosas a David, el personaje de *El antagonista* será el Dr. Albuja (la idea sería conservar este nombre para el personaje por la ironía que conlleva), homónimo del médico que se presenta en la programación de la televisión ecuatoriana, pero con un carácter totalmente opuesto. El Doctor es el más exigente de los profesores de la facultad, presidente de la junta directiva y decano de la



UNIVERSIDAD DE CUENCA

facultad. Ha dedicado 45 de sus 65 años a esta profesión y no permite errores. Es un profesor que forma a sus alumnos con mano de hierro para formar profesionales de calidad, ya que sabe lo delicado que es este oficio. En la actitud blanda e insegura de David, encontrará un reto como docente, el cual asumirá con disciplina casi militar. Su objetivo es complicar las cosas para sus alumnos a un punto tal que sólo los realmente interesados en las ciencias médicas puedan convertirse en profesionales. Tiene poca fe en las aptitudes de David y deliberadamente le dificulta el camino; sin embargo, David encontrará la manera de cumplir con sus deberes como estudiante de medicina, aunque no de la forma que su maestro esperaba, sino de maneras torpes, trastabillando, oponiéndose como pueda a la presión del doctor que se intensificará cada vez más.

Estos vendrían a ser los cuatro personajes fundamentales para el desarrollo base de la dramaturgia de "Medicina". Esta descripción breve hará de guía para un proceso creativo, largo y minucioso que apenas empieza.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.4.2 Descripción visual de los personajes

Estas imágenes fueron tomadas del cortometraje promocional, también llamado “Medicina” (del mismo autor), sobre el que se basa este proyecto de serie.

David: Tímido, despistado, nótese que no tiene mascarilla (este cuadro fue tomado de una escena en la que se encuentran en plena disección de un cuerpo en clase de anatomía). Se lo ve pálido, temeroso, imberbe.



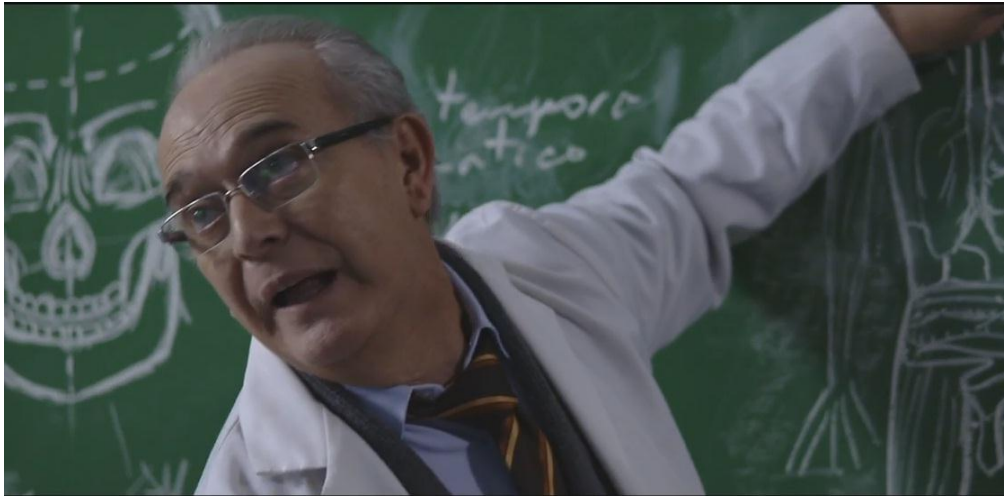
Broder: En este cuadro vemos la mirada pícara de Broder, que se alista para empujar a un tímido David a hablar con Valeria. Vemos además el contraste entre la actitud de Broder, positivo y alegre, y el rostro decaído y sombrío de David.



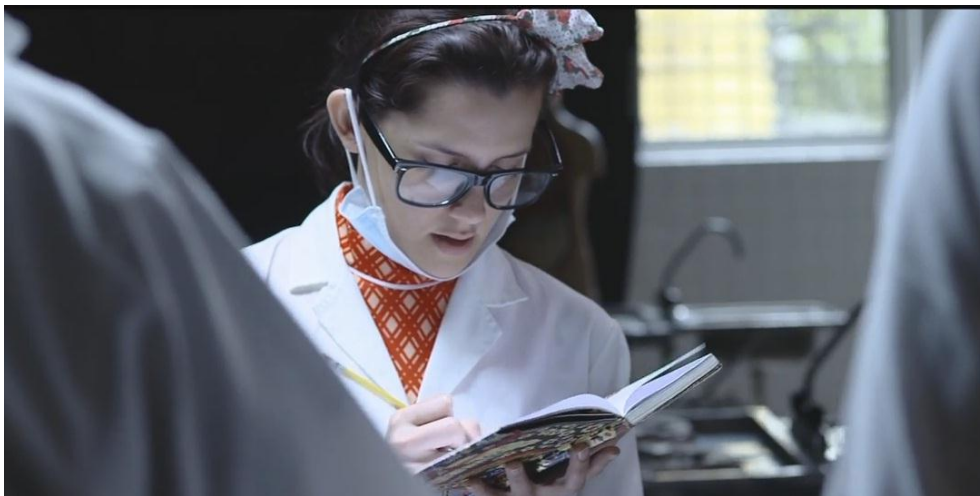


UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dr. Albuja: El doctor es siempre formal y profesional, conocedor de las ciencias médicas y estricto con sus alumnos.



Valeria: Valeria se mantiene concentrada en sus estudios y toma notas de cada detalle de las clases. Su vestimenta es un poco desalineada pero es porque no se preocupa de explotar sus bellos rasgos femeninos.





UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.5. Conclusiones.

Para encajar la idea dentro de un género se necesita tener pleno conocimiento de los géneros y sus características. Si se desea moldear el germen inicial dentro de la comedia, hay que entender que es un proceso más complejo que el de hacer reír al espectador así como así, se debe entender que fue creada con el fin de expresar lo que no se puede con seriedad, pero de una manera en la que su mensaje sea tomado en serio.

Sus personajes se manejan en función de un objetivo, al igual que cualquier género dramático, pero ese objetivo está siempre en estrecha relación con su mácula: una aberración o peso que carga el personaje protagonista consigo. Esta mácula puede ser interna o externa, tanto tangible como metafísica. Sea como sea, es el primer obstáculo que encuentra el personaje protagonista al comenzar sus acciones en función de resolver su conflicto, así como el último obstáculo en sobrepasar.

En la comedia, los personajes son creados con el fin de que aprendan su lección y dejen de sufrir, pero siempre perdiendo una parte de sí mismos. Su mácula es un impedimento para alcanzar sus metas y también es un pedazo, un apéndice de su propio ser. Cuando pierden su mácula, los personajes dejan de ser ellos para convertirse en otros, totalmente diferentes, totalmente ajenos a lo que solían ser, pero felices. Pueden caer, sufrir, soportar situaciones de angustia y dolor pero nunca mueren, son creados para metaforizar el aprendizaje de los seres humanos imperfectos, mortales, que luchan a diario contra sus propias máculas.

El personaje de comedia se mueve en función de un conflicto principal externo y de un conflicto interno. Esto da cabida a la creación de un personaje que represente el otro polo de su lucha interna, volviendo tangible esta batalla que lucha en su interior.

Si el personaje no cambia, el destino lo aplasta y entonces se ha dejado de hablar de comedia para entrar en el campo de la tragedia y esa es la principal diferencia entre ambos géneros. En la comedia, los personajes tienen pleno conocimiento de



UNIVERSIDAD DE CUENCA

su imperfección, lo que los llena de temor; en la tragedia, los personajes se conocen perfectos y se atreven a enfrentar al destino ennegrecidos por su testarudez sin darse cuenta de que son simples mortales.

La comedia es graciosa por cómo están contruidos los personajes. Sus imperfecciones y la manera torpe en la que afrontan las cosas no son hechas a manera de broma sino a manera de personalidad, de carácter, es algo innato del personaje cómico. No es graciosa por la cantidad de *gags* o bromas que contiene, esto la convierte en un chiste y no en comedia, algo que nadie toma en serio ni presta atención por mucho tiempo. La comedia no es necesariamente graciosa, se puede tomar por ejemplo el caso de *El hombre elefante*, en donde el protagonista vive una vida triste pero finalmente logra dejar de lado su mácula para alcanzar su objetivo, que infelizmente le provoca la muerte.

A continuación, se aplicarán los conocimientos adquiridos sobre el género comedia en el guión del episodio piloto del proyecto de serie de televisión titulado "Medicina". Este servirá como base para el desarrollo de la serie en su totalidad intentando aclarar el tono, las acciones, los conflictos y objetivos de sus personajes, impulso con el cual se moverán hasta el final de su historia.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

4. GUIÓN DEL EPISODIO PILOTO DE “MEDICINA”.

MEDICINA

“EPISODIO PILOTO”

ESCRITO POR: Santiago Proaño

08-02-2015

ESC 1. CASA DE DAVID. BAÑO. INT. NOCHE.

Unos ojos ven hacia el frente.

CHICO

Juro por Apolo médico, por Esculapio, Higia y Panacea y por todos los dioses, cumplir fielmente este juramento:

Conservaré a mis maestros el respeto que se merecen.

Desempeñaré mi arte con conciencia y dignidad.

Mis colegas serán mis hermanos.

La salud del enfermo será mi prioridad.

Tendré absoluto respeto por la vida humana.

Hago estas promesas solemnemente, libremente, por mi honor.

La imagen se aleja despacio (mientras CHICO recita el juramento) descubriendo a un chico de unos 18 años que sostiene en sus manos una hoja de papel, reflejado en el espejo de un baño, con la boca manchada de pasta de dientes, vestido en pijama.

Respira hondo, exhala con temor.

CHICO

(Con temor)

Habla bien.

CHICO abre la llave del lavabo, toma agua con las manos, se enjuaga la boca.

Una señora, vestida en pijama, con el cabello recogido con un cintillo blanco, con crema sobre la cara, aplaude despacito desde la puerta del baño, muy sonreída.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
SEÑORA

(Mientras se acerca a abrazar al CHICO, hablando con ternura)

Ay qué lindo como repasa su poema de doctor.

Abraza a CHICO con cariño, muy mimosa. CHICO se sonríe, trata de zafarse de la madre con cosquillas.

CHICO

(Con cariño)

Ya mamá, sonsa, déjeme, ¡déjeme!

Ambos se ríen. MAMÁ (SEÑORA) se acerca a CHICO, le besa la mejilla.

MAMÁ

Buenas noches mi güagüa, mi doctor.

CHICO

Buenas noches mami.

MAMÁ

Ya, descanse, mañana se levanta temprano.

MAMÁ sale del baño.

ESC 2. CASA DAVID. CUARTO PADRES. INT. NOCHE.

MAMÁ entra caminando al cuarto, las luces apagadas, iluminado por la luz que entra de afuera por la puerta. Un hombre gordo, calvo, vestido con una camiseta vieja y blanca, recostado sobre la cama, medio dormido.

HOMBRE GORDO

(Adormilado)

¡Hasta mañana doctor David!

DAVID (CHICO)

(Asomándose por la puerta, con un ánimo más bajo que el que tiene con MAMÁ)

Hasta mañana papi.

PAPÁ (HOMBRE GORDO)

Esperarásle, verás, ya mismo ha de llegar.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
DAVID

Ya papi, duerme bien.

PAPÁ

(Acomodándose)

Ya mijo, hasta mañana. Da cerrando la puerta.

DAVID cierra la puerta de la habitación.

ESC 1. CONT.

DAVID se mira al espejo, respira profundo, nervioso.

ESC 3. CASA DAVID. CUARTO DAVID. INT. NOCHE.

En una pantalla de televisión mediana, un personaje de videojuegos corre por un camino lúgubre de un bosque, con un arma en la mano.

DAVID, echado sobre su cama, juega con un control de consola de videojuegos, con los ojos cansados. Cabecea somnoliento, se queda dormido.

En la pantalla, un zombi se acerca al personaje con el arma, lo empieza a morder. El personaje grita.

DAVID duerme profundamente. (En off) Suena el timbre de la casa.

DAVID se despierta abruptamente mira la pantalla.

El zombi come al personaje del videojuego. La pantalla se pone roja, unas letras de sangre escriben "ESTAS MUERTO".

Se activa nuevamente el timbre, DAVID se levanta rápidamente, asustado, adormilado. Sale de la habitación. El lugar tiene la cama destendida, la ropa tirada en el suelo, el closet abierto, platos de comida en el velador.

ESC 4. CASA DE DAVID. ENTRADA. INT. NOCHE.

Un joven, con el cabello rizado, vistiendo una chompa abrigada rompe vientos, parado junto a una maleta grande que tiene una mano de plátano verde encima, espera frente a una puerta en unas gradas de edificio.

La puerta se abre, DAVID asoma la cabeza por la puerta entreabierta.

DAVID

¿Sí?



UNIVERSIDAD DE CUENCA
CHICO QUE ESPERA

(Con acento manaba)

Hola, eh, perdón acabo de llegar, vengo por lo del cuarto. ¿Es aquí?

DAVID

Hola, si acá es.

DAVID abre la puerta por completo.

DAVID

¿Cómo te llamabas?

BRODER (CHICO QUE ESPERA)

Broder Zambrano.

DAVID sonríe.

DAVID

¿Pero tú nombre?

BRODER

Me llamo Broder.

DAVID

(Riéndose)

¿No?

BRODER

(Serio)

Si ese es mi nombre.

DAVID

(Incomodo)

Yo soy David, mucho gusto.

DAVID le extiende la mano.

BRODER le da la mano y lo abraza cordialmente.

BRODER toma la mano de plátano sobre la maleta, se la entrega a DAVID.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
BRODER

Te manda mi mamá de allá de Manta.

DAVID sonríe.

DAVID

Gracias, sigue.

BRODER

Permiso

BRODER se agacha, toma la maleta, DAVID se acerca a BRODER, cargan la maleta juntos, entran a la casa.

ESC 5. BOSQUE. EXT. DÍA.

DAVID, usando el mismo vestuario del personaje del videojuego, camina por el bosque, el lugar está lleno de niebla, DAVID tiene una pistola en la mano.

DAVID se detiene un momento, se revisa a si mismo con la mirada, camina por el bosque, lentamente.

Camina mirando a su alrededor.

El bosque vacío, lleno de niebla, suenan solo las ramas que rompen los pies de DAVID mientras camina.

DAVID bosteza.

Camina hasta un árbol, se sienta en el suelo, se arrima al tronco del árbol.

Mira el bosque tranquilo, callado.

Se empieza a quedar dormido.

A lo lejos suena el grito de un hombre. Todo se queda en silencio.

DAVID se despierta inmediatamente, se incorpora, con miedo.

Mira a su alrededor, unos pasos que corren se acercan desde lejos.

DAVID mira en la dirección de la que provienen los pasos.

Se ve sólo neblina entre los árboles.

DAVID mira con temor.

De entre la neblina se acerca corriendo un zombi.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

DAVID grita.

ZOMBI se acerca cada vez más, con los brazos estirados hacia DAVID, gruñendo.

DAVID se aleja gritando, hacia atrás.

ZOMBI se acerca mucho a DAVID. DAVID levanta su pistola, le pega un balazo al ZOMBI. Éste cae muerto.

DAVID se cae de espaldas sobre las hojas secas. Respira agitado, muy tenso, grita otra vez.

ZOMBI yace inmóvil en el suelo.

DAVID se levanta, tiembla.

Observa al ZOMBI tumbado en el suelo.

Da un paso cerca de ZOMBIE. Una alarma suena con fuerza en el lugar.

DAVID se asusta, busca la alarma, se tapa los oídos.

ESC 6. CASA DAVID. CUARTO DAVID. INT. DÍA.

DAVID despierta acostado en su cama, la alarma del reloj despertador suena, marca las 7 am.

ESC 7. CASA DE DAVID. COMEDOR. INT. DÍA.

BRODER y MAMÁ sentados en la mesa de comedor, comen bolón y toman café.

MAMÁ

Muy rico miijo, dile a tu mami que gracias cuando le llames.

BRODER

Yo le digo señora.

DAVID sale de su cuarto secándose el cabello con una toalla, la lanza dentro del cuarto camina hasta el comedor.

MAMÁ termina de comer, se levanta con sus platos sucios.

MAMÁ

Apura David, que se enfría.

DAVID se sienta en un puesto del comedor.

DAVID

Buenos días.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
BRODER

Buen día ñaño.

MAMÁ lava los platos.

PAPÁ llega caminando al comedor, con una maleta de mano, vestido con una camisa, un pantalón de terno y zapatos formales.

PAPÁ

Muchachos, me despido, que tengan un gran día.

BRODER

(Con la boca medio llena)

Gracias señor.

DAVID

Gracias papi.

PAPÁ abraza a DAVID, le besa la cabeza.

PAPÁ

Qué te vaya súper bien mijo, mi doctor.

DAVID lo abraza.

DAVID

Gracias papi.

PAPÁ camina hasta MAMÁ, le abraza.

PAPÁ

Ya nos vemos mija.

MAMÁ

Si me diste haciendo el pedido de la señora.

PAPÁ

¡Éle! ¡Qué bruto!

MAMÁ

(Molesta)

Ay papá, ¿y ahora? Verás que eso es plata.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
PAPÁ

(Con pesar)

Chuta hija, dile que para mañana.

MAMÁ

Siempre es igual con vos. Verás que hoy nos cortan el agua.

DAVID, muy serio, come su bolón, cabizbajo. Alza a ver a
BRODER brevemente, le hace una sonrisa incómoda. Toma su café.

PAPÁ

No, yo pago no te preocupes, qué gil, disculpa hija.

MAMÁ

Ay. Anda, anda, que te vaya bien.

PAPÁ

Bueno, les quiero ya nos vemos.

PAPÁ se va.

MAMÁ respira profundo.

MAMÁ

¿Les gustó?

BRODER

Sí señora, gracias.

DAVID

Sí mami.

MAMÁ les sonríe decaída.

MAMÁ

Qué bueno, chicos.

ESC 8. CASA DAVID. ENTRADA. INT. DÍA.

La puerta del apartamento se abre, sale BRODER.

BRODER

Hasta luego señora.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
MAMÁ

Hasta luego mijo, que le vaya bien.

Sale DAVID.

DAVID

Chao mami.

MAMÁ le abraza, le da un beso en la mejilla.

MAMÁ

Chao mijo, a estudiar ¿no?

DAVID

(Mientras se va)

Si mami, ya nos vemos.

MAMÁ los observa irse, sonreída. Cierra la puerta.

ESC 9. PARADA DE BUS. EXTERIOR. DÍA.

DAVID y BRODER llegan a la parada de bus, se sientan en la banca de la parada.

DAVID, en silencio mira al frente, con la mirada perdida.

BRODER lo nota.

BRODER

¿Todo bien?

DAVID regresa a ver a BRODER, asienta con la cabeza, con una pequeña sonrisa.

BRODER

¿Tu mamá estaba bien?

DAVID

(Tranquilo)

Sí, así mismo son.

DAVID nota algo, se pone de pie. BRODER se levanta.

El bus llega, se detiene frente a ellos, los chicos se suben, el bus arranca, se va.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ESC 10. FACULTAD DE MEDICINA. AULA. INT. DÍA

Varios chicos vestidos con batas blancas entran al aula. Entre ellos entran DAVID y BRODER. Toman asiento en diferentes pupitres. En el frente del aula está sentado un doctor, de unos 60 años de edad, escribiendo algo sobre un papel con una pluma muy rápido, con el cuerpo muy quieto.

DAVID acomoda su mochila sentado en el pupitre, el pupitre detrás de él está vacío. Saca un cuaderno, lo coloca sobre la mesa, busca otra vez por largo tiempo en la maleta. En el puesto junto al suyo, una chica pelirroja, de lentes grandes, cola de caballo apretada en el cabello, sin maquillaje, se sienta junto a él.

DAVID alza la mirada, nota a CHICA DE LENTES, la observa muy atento.

CHICA DE LENTES nota la mirada de DAVID.

DAVID finge inmediatamente seguir buscando, un poco torpe, deja su mochila en el suelo.

Mira el cuaderno, saca del anillado del cuaderno un esfero. Sonríe, le muestra el esfero a CHICA DE LENTES.

Ella, sin reacción, mira hacía al frente.

DAVID desdibuja su sonrisa, mira hacia al frente, incómodo. Hace firmas en el cuaderno.

Un reloj colgado en la pared marca las 08h05.

DOCTOR se levanta de su silla con mucho orden, camina en silencio hacia la puerta.

Cierra la puerta. Se detiene junto a la puerta. Voltea a ver a los estudiantes.

DOCTOR

Bienvenidos. Primera regla, a mi aula se llega a tiempo o hasta con máximo (haciendo énfasis en "máximo") cinco minutos tarde. Digan a sus compañeros que no llegaron (afuera se escuchan unos pasos que corren por un pasillo, acercándose rápidamente) que tienen perdido el primer parcial en mi materia

Los pasos llegan tras la puerta, se detienen, se escucha gritar a un joven desesperado.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
CHICO DESESPERADO

(En off, acerándose mientras DOCTOR le habla a su clase)

no, no, No, No, No, NO, ¡NO! (Luego lamentándose) Mierda. (Se lamenta, se aleja caminando).

DAVID regresa a ver temeroso hacia el puesto vacío detrás suyo. Vuelve a atender a DOCTOR.

DOCTOR camina hacia su escritorio.

BRODER mira con una mueca tensa en la cara (no exagerada) hacia la puerta, atento, luego hacia DOCTOR.

DOCTOR

(Acercándose a su escritorio)

Las ciencias médicas se presentan en la vida de ciertas personas solamente, no todos son curiosos de este oficio, ni todos los curiosos sobresalen. Hoy inician una vida nueva, que exige; para ser aceptada, entendida y dominada; mucho carácter, y mucho equilibrio. Equilibrio físico, mental y psicológico. Lo que van a ver, es la vida misma, muchas veces incluso a través de la muerte.

Los alumnos escuchan atentos.

DOCTOR

Yo soy su profesor de Anatomía, Doctor Emérito Albuja. En...

Una risa interrumpe a DR. ALBUJA (DOCTOR)

BRODER se ríe bajito en su pupitre.

DR. ALBUJA lo observa molesto, serio.

DR. ALBUJA

¿Señor?

BRODER

(Sin vergüenza)

¿Cómo el de la tele?

DR. ALBUJA

(Sin perder la postura seria, molesta, rígida)

No.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

BRODER corta su risa inmediatamente, baja un poco la mirada.

DR. ALBUJA

(Continuando lo que BRODER interrumpió)

La medicina también requiere de disciplina y de orden. Un procedimiento que tuvo un éxito de 99.99% puede significar la muerte. Deben saber lo que hacen. Vamos a entrenarnos comenzando por leer esto.

DR. ALBUJA pone la palma sobre un libro grueso sobre su escritorio.

DR. ALBUJA

"Anatomía de Rouviere", tomo uno. Cabeza y cuello. En grupos de tres van a hacer una presentación sobre lo que estudiaron y un ensayo de extensión libre, nótese que libre me da también a mí libertad para calificar su esmero. Esto vale el 40% de su nota este semestre, pasan con mínimo sesenta. Todo esto para el viernes. Hagan grupos de tres. Bienvenidos.

CHICA DE LENTES aplaude. Nadie más aplaude, los alumnos de al lado la regresan a ver. Ella deja de aplaudir. Se rasca la nariz, disimula la vergüenza. Los alumnos conversan entre ellos, se juntan. Nadie le dice nada a ella.

DAVID la mira de reojo, sonríe.

BRODER se cambia de puesto, se sienta detrás de DAVID.

BRODER

¿Y? ¿Trabajamos?

DAVID

¿A quién más le decimos?

BRODER

Ella falta.

DAVID regresa a ver, cambia la expresión.

BRODER

¿Quieres juntarte?

DAVID no dice nada.

CHICA DE LENTES asienta con la cabeza, amable.

BRODER



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Él es David y yo soy Broder.

CHICA DE LENTES

¿Y tu nombre?

BRODER

(Amable pero serio)

Ese es mi nombre.

DAVID

Yo le pregunté lo mismo.

CHICA DE LENTES se ríe.

DAVID

Tenemos algo en común.

CHICA DE LENTES deja de reír, le regresa a ver confundida.

CHICA DE LENTES

¿De qué?

DAVID

(Inmediatamente después de ella)

¿Cómo te llamas?

CHICA DE LENTES

Valeria. Voy a ver las copias ¿ya?

DAVID sonríe asiente con la cabeza, avergonzado.

VALERIA se levanta, se va.

BRODER

¿Por qué...

DAVID

No. No sé.

ESC 11. FACULTAD DE MEDICINA. AULA. INT. DÍA.

En el pizarrón de tiza DR. ALBUJA escribe la palabra ANATOMÍA en mayúsculas.

Parado en el frente del aula dicta su clase, todos anotan en sus cuadernos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
DR. ALBUJA

En el griego se la entendía como "disección"

ESC 12. FACULTAD DE MEDICINA. AULA. INT. DÍA.

DR. ALBUJA dicta su clase.

DR. ALBUJA

... su conformación, el estado y el vínculo de los distintos
sectores del cuerpo...

ESC 13. FACULTAD DE MEDICINA. AULA. INT. DÍA.

DR. ALBUJA camina de lado a lado por el aula.

DR. ALBUJA

... para entonces ya se tenía conocimiento de órganos y
estructura, pero cero sobre funcionamiento...

ESC 14. FACULTAD DE MEDICINA. AULA. INT. DÍA.

DR. ALBUJA termina de escribir las palabras "Observación real"
en el pizarrón, con tiza.

DR. ALBUJA

... real de los órganos...

Da media vuelta. Nota algo.

DR. ALBUJA

(Lanza la tiza)

A su casa vaya a dormir.

El reloj marca las 12h00.

DR. ALBUJA

Gracias, nos vemos la próxima clase. Lean.

DR. ALBUJA da media vuelta, recoge sus cosas del escritorio,
los alumnos salen del aula.

VALERIA se acerca a DAVID y a BRODER.

VALERIA

¿Les parece si hoy lee cada uno en la casa y mañana nos
juntamos?



UNIVERSIDAD DE CUENCA
DAVID

Bueno

BRODER

Sí todo bien

DAVID

Lo que tú quieras.

BRODER le regresa a ver.

VALERIA lo mira en silencio un segundo

VALERIA

Eh...

DAVID

(Titubeante)

Eh... o sea no... tú entiendes.

VALERIA lo observa confundida.

VALERIA

Eh... no... bueno... nos vemos mañana.

VALERIA da la vuelta se va

DAVID y BRODER la ven alejarse.

BRODER

Otra vez...

DAVID

Sí, no preguntes.

Caminan hacia la salida.

BRODER pasa junto al doctor.

DR. ALBUJA

Señor Zambrano, segunda vez que le veo por acá.

BRODER

Sí señor.

DR. ALBUJA



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Espero que sea ya la última.

BRODER

Sí señor, esta vez le prometo esforzarme con toda mi voluntad.

ESC 15. CASA DE DAVID. CUARTO. INT. NOCHE.

BRODER juega video juegos echado en la cama de DAVID.

DAVID escribe en su computadora, se friega los ojos con las manos, bosteza. Mira a BRODER.

DAVID

Oye ¿y tu parte del deber?

BRODER

(Sin dejar de jugar)

Ya hice hace un año.

DAVID

¿Eres repetido?

BRODER

De ley, pero por eso mismo ya se me la maña.

DAVID vuelve a escribir en su computadora, cansado, con los ojos adormilados, cabecea del sueño, se queda dormido.

ESC 16. SALA DE AUTOPSIAS. INT. NOCHE.

DAVID se despierta, abre sus ojos con pesadez, mira a un lado, luego al otro, mira tenso.

Se encuentra amarrado a una camilla de autopsias, con correas. Trata de zafarse con fuerza, no logra desatar las correas.

Una silueta de una persona se mueve en la oscuridad,

DAVID nota la sombra, se paraliza.

La sombra se le acerca cojeando, gruñe.

DAVID

(Gritando asustado)

¡Ayuda!

La sombra se acerca más, entra a la luz, es un zombi.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
DAVID

¡Ayuda por favor!

El zombi se acerca con las manos estiradas hacía DAVID.

Antes de que lo toque, suena una alarma de emergencia. El zombi se detiene, regresa a ver en dirección de la que proviene el sonido, DAVID también busca con la mirada.

ESC 17. CASA DE DAVID. CUARTO DE DAVID. INT. DIA.

DAVID se despierta con la cabeza acostada sobre el escritorio, se despierta asustado, mira alrededor, suena la alarma del reloj despertador.

Nota su computadora.

Sobre la pantalla, en un archivo de escritura, escritas un montón de letras al azar.

DAVID borra las letras.

Mira a un lado.

BRODER dormido sobre la cama de DAVID con el control de la consola de videojuegos en su regazo. Apaga, en la misma posición, sin abrir los ojos, la alarma del despertador, se incorpora despacio.

DAVID ríe, mira la pantalla de la televisión.

Sobre la pantalla, el fondo rojo con las palabras "ESTAS MUERTO" escritas, suenan gruñidos de zombis del video juego.

DAVID cierra su laptop.

ESC 18. FACULTAD DE MEDICINA. AULA. INT. DIA.

Los alumnos y alumnas entran al aula, entre ellos DAVID y BRODER.

BRODER se sienta en su pupitre, echa su mochila sobre el escritorio, tumba su cabeza sobre la mochila.

VALERIA sentada en su pupitre, lee el libro "Anatomía de Rouviere". DAVID se sienta en su pupitre, bosteza.

VALERIA

Buenos días.

DAVID

(Terminando de bostezar)



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Buenas.

VALERIA

¿Avanzaron algo ayer?

DAVID

Si ya acabamos. Solo me falta imprimir.

VALERIA

¿En serio?

DAVID asienta con la cabeza.

VALERIA

(Mientras se sonríe)

Qué bien.

Vuelve a leer el libro.

DAVID la observa, sonríe.

DR. ALBUJA entra al aula se para en la puerta.

DR. ALBUJA

Señores y señoritas, la clase de hoy queda suspendida, tengo una junta de profesores, utilicen este tiempo en su trabajo de mañana, mil disculpas, hasta mañana.

Todos los alumnos escuchan en silencio, DR. ALBUJA se retira. El aula se queda en silencio.

BRODER

¿Y ahora?

ESC 19. CASA FIESTA. SALA. INT. DIA.

Las manos de varios alumnos brindan con botellas de cerveza.

ALUMNOS

¡Salud!

Un alumno prende un equipo de sonido, suena música de fiesta (algo tropical o reggaetón). Todos festejan, caminan por el lugar.

Algunos chicos comen bocaditos.

Otros juegan cartas y beben.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Un chico y una chica bailan.

DAVID y BRODER brindan con sus botellas de cerveza.

DAVID bebe de su botella, mira a un lado.

En un sillón, VALERIA arregla sus cosas, cierra su mochila.

DAVID se acerca.

DAVID

¿Ya te vas?

VALERIA

Sí, es que me vienen a ver.

DAVID

No, quédate un ratito más.

VALERIA

No, aún tengo que estudiar. Harán lo que les toca, por Dios,
chao.

Se pone de pie, se despide de DAVID con un beso en la mejilla,
se va.

DAVID se queda quieto, la ve irse.

VALERIA sale del lugar, cierra la puerta.

DAVID toma aire, mira un rato al piso, se levanta, sigue a
VALERIA.

ESC 20. CALLE. EXT. DIA.

DAVID sale del edificio, busca a VALERIA.

VALERIA se va en un auto.

DAVID, con pena, la observa alejarse.

ESC 19. CONT.

DAVID vuelve a entrar al departamento, algo decaído. Suena un
golpe. DAVID regresa a ver.

Alrededor de una mesa todos los alumnos arrodillados juegan
con cartas, tienen las manos puestas en el medio de la mesa
sobre un montón de cartas, le hablan al que tiene la mano
puesta al final.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
ALUMNOS

¡Ya, chupa, chupa!

El alumno toma un shot de alcohol. BRODER nota a DAVID, le llama con la mano.

DAVID se acerca a BRODER.

BRODER

(Hacia todos)

Él también juega. (Luego hacia DAVID) cuando salga la carta que él dice pones la mano sino chupas.

Un chico empieza a botar cartas en la mesa, las cuenta.

CHICO DE LAS CARTAS

As, dos, tres, cuatro, cinco (La carta que cae es un cinco)...

Todos ponen la mano sobre la mesa, DAVID la pone al último.

TODOS

¡Ya! Chupa, chupa.

Le pasan un shot a DAVID. Se toma todo de un solo sorbo. Hace cara de asco. Todos se ríen.

BRODER

Ya a ver sigue.

CHICO DE LAS CARTAS

(Lanzando y contando las cartas)

Seis, siete, ocho, nueve (la carta que cae es un nueve)

Todos ponen la mano otra vez, DAVID la pone al último.

TODOS

¡No! Otra vez, ¡chupa!

DAVID toma otro shot de golpe, hace caras otra vez.

CHICO DE LAS CARTAS

(Contando las cartas)

Diez, J, Q, K. (La carta que cae es una K)

DAVID pone la mano al último otra vez.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
TODOS

¿Otra vez? ¡Chupa!

Le pasan otro shot, se lo toma de un bocado. Todos se ríen.

DAVID hace caras, mira alrededor.

Las cosas se ven un poco distorsionadas.

DAVID sonríe.

ESC 21. CASA FIESTA. SALA. INT. NOCHE.

Las manos de DAVID hacen girar dos monedas.

Todos ven con atención a las monedas girar.

Las monedas caen ambas en sello.

DAVID se lamenta, todos se ríen.

TODOS

¡Ya! ¡Chupa!

DAVID coge una botella de vino, se bebe un bocado largo.

ESC 22. CASA FIESTA. SALA. INT. NOCHE.

Un jenga armado sobre la mesa, una pieza empieza a salir del montón, la pieza sale, al otro extremo del espacio vacío de la pieza se ve el ojo de DAVID, el jenga cae. DAVID se lamenta.

TODOS

¡No! ¡Otra vez!

DAVID coge una botella transparente, bebe un trago, hace caras.

Unas manos brindan con un vaso de cerveza.

Otras manos brindan con copas de vino.

DAVID se acuesta sobre un sillón, borracho, sonreído.

Se duerme.

ESC 23. BOSQUE. EXT. DIA.

DAVID abre los ojos despacio, tumbado en el piso, sobre hojas secas. Mira a un lado.

Mira su brazo tendido en el piso, manchado de sangre.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Mira el otro lado.

Su otro brazo cortado a la mitad.

DAVID se tensa, mira hacia abajo.

Un zombi le come los intestinos.

DAVID empieza a gritar, manchado todo de sangre.

ZOMBI le regresa a ver le gruñe, sigue comiendo.

DAVID grita, sacude la cabeza. Mira hacia arriba.

ZOMBI 2 se asoma de frente a DAVID y gruñe agresivo.

ESC 24. CASA FIESTA. SALA. INT. DIA.

DAVID se despierta de golpe, suelta un pequeño grito.

BRODER en frente del rostro de DAVID, en la misma posición de ZOMBI 2, lo observa asustado.

BRODER

¡El deber!

DAVID se asusta, se levanta rápido, se va.

ESC 25. CASA DE DAVID. CUARTO DAVID. INT. DIA.

DAVID y BRODER entran corriendo al cuarto, BRODER corre hacia un cajón.

DAVID abre su laptop, prende la impresora. MAMÁ entra al cuarto, en pijama.

MAMÁ

(Asustada)

¡Güagüas! ¿Dónde andaban? Como huelen a trago.

DAVID

(Apurado)

No se preocupe mami.

MAMÁ niega con la cabeza, sale del cuarto.

DAVID ojeroso, pálido, se friega los ojos.

Ve todo distorsionado, las cosas se mueven.

BRODER saca unas hojas del cajón.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
BRODER

Es en quince, ¿ya estás?

DAVID da clic en "imprimir" en su computadora. Un anuncio aparece advirtiéndole que se acabó la tinta de la impresora.

DAVID

¡No hay tinta!

BRODER

Yo me adelanto.

DAVID

¡Anda, yo veo como hago!

Conecta un flash memory en la computadora.

BRODER

(Mientras se va corriendo)

¡Apura!

DAVID saca el flash memory, toma su mochila, se va corriendo.

ESC 26. FACULTAD DE MEDICINA. AULA. INT. DÍA.

DR. ALBUJA escribe sobre un papel en su escritorio, en silencio.

VALERIA sentada en un pupitre del frente del aula, lee su libro. Alza la cabeza, mira alrededor.

Entre los alumnos no están ni DAVID ni BRODER.

VALERIA respira hondo, sigue leyendo.

ESC 27. CALLE. EXT. DÍA.

DAVID corre por la calle iluminando por un sol abrasador.

Todo se ve distorsionado.

DAVID, pálido, sudado, corre, se friega los ojos.

Entra a un local de internet.

ESC 26. CONT.

BRODER entra al aula, se sienta junto a VALERIA. Todo sudado, despeinado, ojeroso.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
VALERIA

¿Y tu amigo?

BRODER

Ya viene.

VALERIA ventila con su mano, frente a su nariz.

VALERIA

Apesta a borracho. ¿Hiciste?

BRODER le da sus hojas. VALERIA las revisa.

VALERIA

¿Y el resto?

ESC 27. CONT.

DAVID sale corriendo del local de internet con unas hojas en las manos.

ESC 26. CONT.

DR. ALBUJA deja de escribir, se levanta camina hacia la puerta.

VALERIA y BRODER lo observan con temor.

DR. ALBUJA se detiene junto a la puerta, mira hacia el reloj.

El reloj cambia de 08h14 a 08h15.

VALERIA

(En voz baja, con temor)

No.

DR. ALBUJA empieza a cerrar la puerta, llega DAVID corriendo, le interrumpe, entra al aula, muy agitado. DR. ALBUJA lo deja pasar, cierra la puerta.

DAVID se sienta junto a BRODER y a VALERIA. Pálido, sudado, agitado, débil.

VALERIA

¿Hiciste?

DAVID les entrega sus hojas, sin hablar, respirando agitado.

BRODER toma las hojas, las junta a las suyas con un clip.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

VALERIA respira profundo, aliviada.

DR. ALBUJA

(Parándose frente al aula)

Muy buenos días. ¿Con quién empezamos?

VALERIA

¡Acá doctor!

DR. ALBUJA asienta con la cabeza, se sienta en su escritorio.

VALERIA, DAVID y BRODER pasan al frente. DAVID se apoya con un brazo al escritorio de DR. ALBUJA, BRODER le deja las hojas sobre el escritorio, DR. ALBUJA las pone a un lado, escribe sobre su libreta.

VALERIA pasa al frente del aula, lee unas hojitas de notas, regresa a ver a DAVID le sonríe.

DAVID le sonríe de vuelta, muy agotado.

VALERIA

La cabeza...

DAVID vomita repentinamente. Todos los alumnos y DR. ALBUJA se sorprenden, lo regresan a ver con asco, DAVID se desmaya.

FIN



UNIVERSIDAD DE CUENCA

5. BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA.

- 1.- Aristóteles. Aristotle in 23 Volumes, Vol. 23, trad. W.H. Fyfe. Cambridge, MA, Harvard University Press; Londres, William Heinemann Ltd. 1932.
- 2.- “Arquitrama, Minimalismo y Anti- estructura” 09 Nov. 2015
<https://cronicaunisabana.wordpress.com/2011/09/23/arquitrama-minimalismo-y-anti-estructura/>
- 3.- Boyle, Danny, dir. *Trainspotting*. 1996.
- 4.- Canet, J. L. (1993). De la comedia humanística al teatro representable: Égloga de la Tragicomedia de Calisto y Melibea, Penitencia de amor, Comedia Thebayda, Comedia Hipólita, Comedia Serafina (Vol. 2). Universitat de València.
- 5.- Chaplin, Charles, dir. *El Gran Dictador*. 1940.
- 6.- Comparato, Doc. (2014) *De la creación al guión: Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Porto Alegre: Simplíssimo Livros.
- 7.- Ferguson, Norman, dir. *Pinocho*. 1940.
- 8.- González, Natalia. “Adán y Eva, Fausto y Dorian Gray: tres mitos de transgresión.” Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2007.
- 9.- De Hoz, D. J. (1973). Tragedia griega y novela contemporánea: dos estructuras narrativas. Barcelona: Congreso Español de Estudios Clásicos.
- 10.- Keane, Christopher. (2002) *Cómo escribir un guión vendible: una guía paso a paso*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- 11.- Lawson, J. H. (1949). *Theory and technique of playwriting and screenwriting*. GP Putnam's.
- 12.- Lynch, David, dir. *The Elephant Man*. 1980.
- 13.- Lynch, David, dir. *The Straight Story*. 1999.
- 14.- Mckee, Robert. (2002) *El Guión*. Barcelona: Editorial Alba.
- 15.- Nolan, Christopher, dir. *Batman: The Dark Knight*. 2008.
- 16.- Raimi, Sam, dir. *Spiderman*. 2002.
- 17.- Ramírez, Y. (17 de julio de 2011) *Los orígenes de la risa*: <http://suite101.net/article/los-origenes-de-la-risa-a60656>. Retrieved 03 de



UNIVERSIDAD DE CUENCA

noviembre de 2013 from Suite: [http://suite101.net/article/los-origenes-de-la-
risa-a60656](http://suite101.net/article/los-origenes-de-la-
risa-a60656)

18.- De Santos, J. L. A. (1998). La escritura dramática. el área de didáctica de la lengua y la literatura: Elementos de reflexión, 205.

19.- Scott, Ridley, dir. *Thelma y Louise*. 1991.

20.- Tudor, A. P., & Hindley, A. The Medieval Comic

Presence. *Grant Risee? The Medieval*

Comic Presence/La Présence comique médiévale, Essays in Memory of Brian J. Levy, 1-16.